法人所得上位各社に聞く①

© アクトフェンサー　　データイースト(株)

シグマ商事株式会社
東京都渋谷区渋谷1-17-1
TEL.486-2891　FAX.486-2890

すべてのターゲットに、楽しい時間をあげたい。

メダルゲームのターゲットは、大学生やヤングアダルトとよくいわれます。
でも、実際のファン層は、上へ、下へとどんどん広がっています。というのも、バラエティに富んだマシンが揃っているので、そのフロアのターゲットにマッチしたスペースが創造できる。
つまり、ローティーン向け、カップル向けなど、オーナーのコンセプトに柔軟に対応するというわけです。
高性能、高品質、高感覚。すべての人に楽しい時間を。ターゲットを選ばないメダルゲームです。

楽しいパフォーマンスがぎっしり、メダルゲームのニューリーダーです。

なんと、最高獲得枚数100,000枚。高解像モニター採用のベストセラー機

スーパー8ウェイズ(ビデオスロット)

1度に1～8枚BETでき、BET枚数に応じて有効ラインが増えます。最高獲得枚数10万枚。高解像モニター採用で、迫力あふれるゲームが楽しめる、ニューベストセラー機。

ラスベガスで話題の"バーカウンター"タイプ筐体、初登場

バーユニットシリーズ

アダルト感覚たっぷり。ラスベガスで大人気の"バーカウンター"タイプ筐体日本初登場。ポーカー、トウェンティ・ワンなどのカードゲームが楽しめる新鋭機。

メダルゲーム初、本物のダイスを使用したオリジナルゲーム

ダイスポーカー

本物のダイスによるリアルプレイがとってもスリリングなオリジナルダイスゲーム。親しみやすいポーカー役の採用で、初心者からマニアまで楽しめます。DOUBLE DOWN ゲーム付。

私達の一貫した姿勢

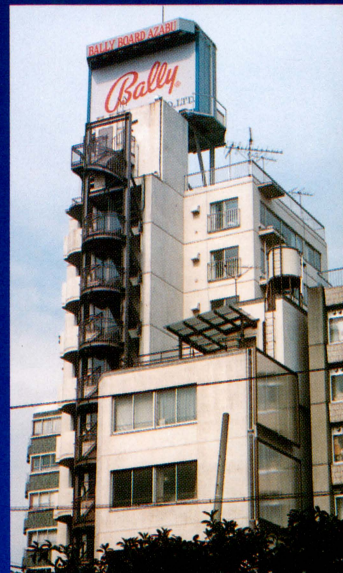
創る。・供給する。

大阪本社社屋

◆スーパーコンチネンタル(891-1)
◆ボーナスライン(902-5)
◆高速ホッパー新品販売中

BL

（メーター付）

BONUS LINE
ボーナスライン
8-COIN

東京支社社屋

GIANT JACKPOT
ジャイアンツ・ジャックポット

★ジャックポットはコイン6枚投入時だけ3ヶ所で高配当が得られます。

E-2214

E-2303

6-COIN MULTI PLIER
6コイン マルティ プライヤー

★リールに麻雀のシンボルがついています。

E-2891

SUPER CONTINENTAL
スーパー コンチネンタル

★コインを投入してプレイをし、当るとクレジットに加算され、コインとクレジットの両方でプレイすることが出来ます。コイン6枚でずっと続けてプレイを行う時は、下のボタンを押しておくとハンドルを引くだけで続けてプレイ出来ます。ペイアウトボタンを押すとクレジット点数の分がコインで払い出されます。

	E-2214	E-2303	E-2891
投入コイン数	1～6枚	1～6枚	1～6枚
最高入賞役	10,000枚	10,000枚	1,500枚
I.Cパーツ	使 用	使 用	使 用
音 声	出 る	出 る	出 る
ホッパー	高 速	高 速	高 速
コインサイズ	フリー	フリー	フリー
入賞配列	左,右OK	左,右OK	左,右OK

バーリーサービス株式会社
BALLY SERVICE CO.,LTD.

本 社　大阪市中央区高津2丁目7番3号
2-7-3, KOZU CHUO-KU OSAKA
〒542 電話 06(213)5255(代表)
FAX 06(211)7375
東京支社　東京都港区東麻布3丁目8番10
〒106 電話 03(582)0857(代表)
FAX 03(582)4735

☆テレックス：J24523 BALLY POND☆振込銀行：住友銀行日本一支店 当座番号 270270

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

タイトーF²システム
(マザーボードシステム)
第1弾

いまどき
ヘビーな
ゲームだぜ!!

FINAL BLOW™
ファイナルブロー

- 5人の選手の中から、自分の好きな選手をプレイヤーとして選び、残りの4人の選手と対戦していく、ヘビー級ボクシングのゲームです。
- プレイヤーは、 残り4人の選手に勝つと、チャンピオンになり、ゲームオーバーになります。2人同時にプレイの時は負けた側がコンティニューすれば何試合でも続けられます。

ENFORCE™
エンフォース

- 液晶シャッター方式を使用しており迫力ある立体映像が楽しめるシューティングゲーム。
- プレイヤーはガトリングガンとレーザーガンを武器にして7つのゾーンを進みながら敵を攻撃し、各ゾーンの要塞を破壊していきます。
- 赤く点滅する敵を撃ったり人質を救出するアイテムが出現し取るとパワーアップします。

2人同時プレイが可能な店頭向け大型クレーンです。2つのボタンを使用してキャッチャーメカを横縦と動かし景品をつかみます。かわいくて豊富な種類の景品で、プレイヤーの人気を集めます。

ティンクルティンクル

ちびっ子シリーズ

ムシンバ™

- 今までのピカデリータイプと一味違う緊張感を持たせます。
- 5本の虫歯を左から順番に直して(退治して)いき、全ての虫歯を完治させると景品が出ます。

- ピカデリーランプSのところに2回止まると虫歯を全て治療してしまいます。(但し1回目に止まった時は点滅するだけ、2回目で全て完治します。)

株式会社タイトー
本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL:(03)222-4888(大代表)

KONAMI
C-ITYでは、命が100あっても足りない。
シカゴ市警の特命を受けた、コードネーム
"クライム ファイターズ"が立ち上がる。
目的は、闇の組織に連続誘拐された
スゴイ美女達を救け出すことにある。
今、シカゴの街が熱く昂ぶる。
VIDEO GAME
CRIME FIGHTERS
TM
クライムファイターズ
© KONAMI 1989
コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03(264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

CPシステム
第5弾
W·I·L·L·O·W
TM
WILLOW, and all elements of the Willow fantasy; TM & © 1988 Lucasfilm Ltd.
All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Game programming and documentation. exclusive of WILLOW elements; © 1989
Capcom Co.,Ltd./Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved
昨年アメリカを始め、日本でも公開され
全世界で感動を呼んだSFXファンタジー
巨匠ジョージ・ルーカスの世界が
CPシステムのゲームになった!!
NEW VIDEO GAME
ニューコンセプト
筐体
カプコンボーリング
ミニアップタイプ
めいじんかい
めいじんかい
小型タイプ
エリア88
C DAIPRO C 1989カプコン
CPシステム
第6弾
爽快シューティングゲーム
カプコンでは只今ＣＰシステムを中心としたカプコン商品の割賦販売(２〜24回)を行っております。ソフト交換の簡便な方式とともに、月々の資金負担の軽減によって、カプコンゲームがより一層お求めいただき易くなりました。(ＣＰシステムの下取り販売も実施しております。)詳しくは最寄りの販売店へお問い合せ下さい。
株式会社カプコン
〒540　大阪市中央区大手通１－４－12　カプコンビル　(06)946-6622(代)
〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　(03)440-4801(代)

"ダーウィン"、"SRD"につづく、
"進化型"シューティングゲーム第3弾!!
フェンサー
ACT-FANCER
T.M.
CYBERNETIC HYPER WEAPON
サイバネティックハイパーウェポン
史上最強進化型電脳兵器出現!!
DECO データイースト株式会社
本　社：〒167 東京都杉並区上荻2－31－12 ☎(03) 392－4151
サービスセンター：〒260 千葉市新港219－6 ☎(0472)47－5725
札幌営業所：〒060 札幌市中央区大通東7丁目12番地 ☎(011)222－2062
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2－14－22 兼吉ビル ☎(06) 448－8601
福岡営業所：〒812 福岡市博多区博多駅東3－13－21藤嶋ビル ☎(092)474－0120
DATA EAST USA, INC.：470 Needles Drive, San Jose, California 95112, U.S.A.

ビデオシステム株式会社

本　　社　〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F TEL03-452-5677/FAX03-452-5520

本社: 〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(222)7620～3（直通） FAX.03(222)7629
TECMO, LTD. 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone: 03(222)7630 Fax: 03(222)7629 Telex: J27174 TECMO
TECMO, INC. Victoria Business Park, 18005 S. Adria Maru Lane, Carson, California 90746 U.S.A. Phone:(213)329-5880

時代はクレーン!

FANCY LAND
ファンシーランド

〈仕様〉
620 W × 660 D × 710 H
消費電力 55W
電取申請中

© 1988 TECMO,LTD.

プライズマシンの決定版!

わくわくグリュッグランド

〈仕様〉
500 W × 550 D × 1,330 H
消費電力 75W
〒95-2788

- カプセル景品使用。
- 音楽に合わせ、ウサギが楽しく、おどります。
- 楽しい音声合成付き。

- カプセル景品使用
- 音楽に合わせ、カンカン娘が踊ります。
- 楽しい音声合成付き

〈仕様〉
500 W × 550 D × 1,330 H
消費電力 75W
〒95-2788

ブラボーなこの一台!

ルーレットの新鋭機!

フィーバー

〈仕様〉
430W × 530D × 1,170 H
消費電力 75W
〒95-2862

- 25¢メダル使用。
- 過去20回の当たりデータ表示機能付きで、当たり予想ができます。

〈仕様〉
556 W × 550 D × 1,310 H
消費電力 80W
〒95-2739

- 25¢メダル使用。
- 過去20回の当たりデータ表示機能付きで、当たり予想ができます。

一発逆転のおもしろさ!

RUSSIAN ◆ ROULETTE

本社：〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL：03(222)7620～3 FAX：03(222)7629
TECMO, LTD. 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, JAPAN
TEL：03(222)7630 TELEX：J27174 TECMO
TECMO, INC. Victoria Business Park, 18005 S.Adria Maru Lane, Carson, California 90746 U.S.A.
TEL：213-329-5880 TOLL-FREE：1-800-338-0336 FAX：213-329-6134

TECMO

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

それいけ ホームラン

さわやかルーキーの登場だい。

●かわいいデザイン、楽しい音楽がプレイヤーをひきつけます。

〈仕様〉
510W×380D×1,330H
AC100V 50/60Hz
消費電力 70W
電取申請中
製造元　エム・ケー電子㈱

おちゃめなぞんびのメダルゲームです。

●おちゃめな「おばけ」が画面に登場します。
●楽しいおばけの音声合成付き。

〈仕様〉
430W×530D×1,170H
AC100V 50/60Hz
消費電力 75W
〒95-2862

●バッティングのおもしろさと楽しい音楽が、プレイヤーをひきつけます。

〈仕様〉
555W×1,000D×1,485H
AC100V 50/60Hz
消費電力 70W
㊦TECMO

まるでスタジアム

テクモ 株式会社 TECMO, LTD.

本社: 〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号 TEL.03(222)7620～3(直通) FAX.03(222)7629

TECMO, LTD. 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan Phone: 03(222)7630 Fax: 03(222)7629 Telex: J27174 TECMO

TECMO, INC. Victoria Business Park, 18005 S. Adria Maru Lane, Carson, California 90746 U.S.A. Phone: (213)329-5880

※これらの商品は予告なしに仕様、デザイン等を変更する事があります。

'89
春の新製品

MCO
スーパーヘリ

外柵直径 3200mm
H : 2100mm
Wt : 240kg

〒91-22750

KDE-X
スーパーバギー
〔ウルフ〕

L : 1300mm
W : 880mm
H : 1100mm
Wt : 100kg

〒91-13105

EG
チビッコ消防車

L : 1100mm
W : 800mm
H : 880mm
Wt : 80kg

KE
バトルシップ

L : 2600mm
W : 880mm
H : 1700mm
Wt : 210kg

〒91-39153

流電動機等応用機器類 製造事業登録工場 東第1850号 本仕様は改良のため予告なく変更することがあります。1989・3 SPECIFICATIONS ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE

株式会社 ホープ

本社工場 川崎市中原区今井上町50番地 〒211
TEL044(722)6141㈹ FAX044(711)2779
関西営業所 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 〒618
TEL075(957)5613㈹ FAX075(957)0313
東京本社 東京都港区芝5丁目31番17号 〒108

いま、ふたたびスポーツの風。

遊戯場をとても明るく活気づかせるスポーツゲームの代名詞「エアホッケー」。
オペレーターの要望にお応えし、一挙発売中です。

いつまでも安定高売上げ

高人気で、親子やヤング、女性など、いつもプレイする人の姿が絶えません。

ロケ・イメージを向上

ステンレス製プレイフィールドだから、パックの走りは非常に爽快。いつも歓声がこだまします。

信頼の内部機構で長年使用

乱暴にプレイされてもビクともしない強固なつくり。故障知らずの内部機構は、長年の実績が証明しています。

新人類の好みにマッチ

スポーツ志向でグループプレイを好む最近のヤングにも高人気。点数表示は見やすいLED表示になりました。

快汗、快話、快プレイ

STAINLESS STEEL TOP

エアホッケー SST

イマジネーション・レジャー社製

《仕様》●幅1,270mm×長さ2,620mm×高さ800mm ●重量205kg ●コイン枚数1～9枚(可変) ●プレイ時間1分30秒～8分30秒(可変) ●スコアLED表示 ●㋐91-33227

ロケーションに1台は置きたいな

くらしに夢と遊びを…

株式会社 友栄

東京都千代田区三崎町3丁目7番5号

〒101 ☎03(263)9421㈹ FAX03(263)9476

■多機能コンピューターシミュレーター■

Royal Box VIP®
GOLF編

あらゆるスペースでご利用いただけます。

- ゲームセンター
- SC
- 遊園地
- ゴルフショップ
- スポーツクラブ
- etc……

ロイヤルボックスVIPセット

① シミュレーター本体
② 特殊センサー付ターゲット
③ ゴルフ用ネット
④ 特殊センサー付ショットマット・パター用グリーン
⑤ ソフト(シーサイドコース)

■フルセット価格 ¥1,780,000

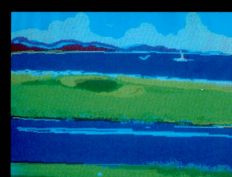
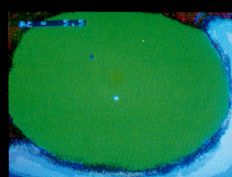
驚異の低価格で登場!

実際のゴルフコースをシミュレイトして、テレビ画面と美人キャディの声であなたの実際の距離の打球を見ることができます。しかも、飛距離とグリーンまでの距離、スピン(スライス・フック等)、打球のフェアウェイからのはずれや高度等などを確認することができます。

- 飛距離、フック、スライス等がわかり、練習に最適。
- 実際のプレーとかわらぬ、興奮とスリルが味わえます。
- 室内の省スペースに設置可能。
- 業界の常識を破った低価格。

TV画面でシミュレーション。コース気分を満喫

発売元
有限会社 **朝日物産**

〒535 大阪市旭区新森7-4-32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先:相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659(有)朝日物産

総発売元

株式会社 カワクス

本　　社/東大阪市川俣2丁目34番地 〒577 ☎(06) 787-1881 FAX (06) 787-1952

東京営業所/東京都台東区東上野1丁目24番4号 〒110 ☎(03) 837-3884 FAX (03) 837-3887
(丸千第2ビル1F)

福岡営業所/福岡市中央区大名2-3-2 〒810 ☎(092) 713-1083 FAX (092) 771-7223

どんどん出てこい ちびスロシリーズ。

●景品打ち出しタイプ　●記念コイン打ち出しタイプ

(共通仕様) ●H1330×W510×D480(㎜)
●AC100V 50/60Hz ●消費電力 70W

ATLUS

株式会社 アトラス
〒162 東京都新宿区若宮町23-1 藤田ビル
TEL 03(235)7801 FAX 03(235)7804

低価格機の決定版!!

ロングライフの景品パチンコに期待のカプセルタイプ登場!

デジタルフィーバーに続き第2弾新発売!

OPEN SKY（オープンスカイ）

カプセルウィンド付でプレーヤーを引き付けます!

ビッグな大きさ! 75φカプセルが130個収納可能です!!

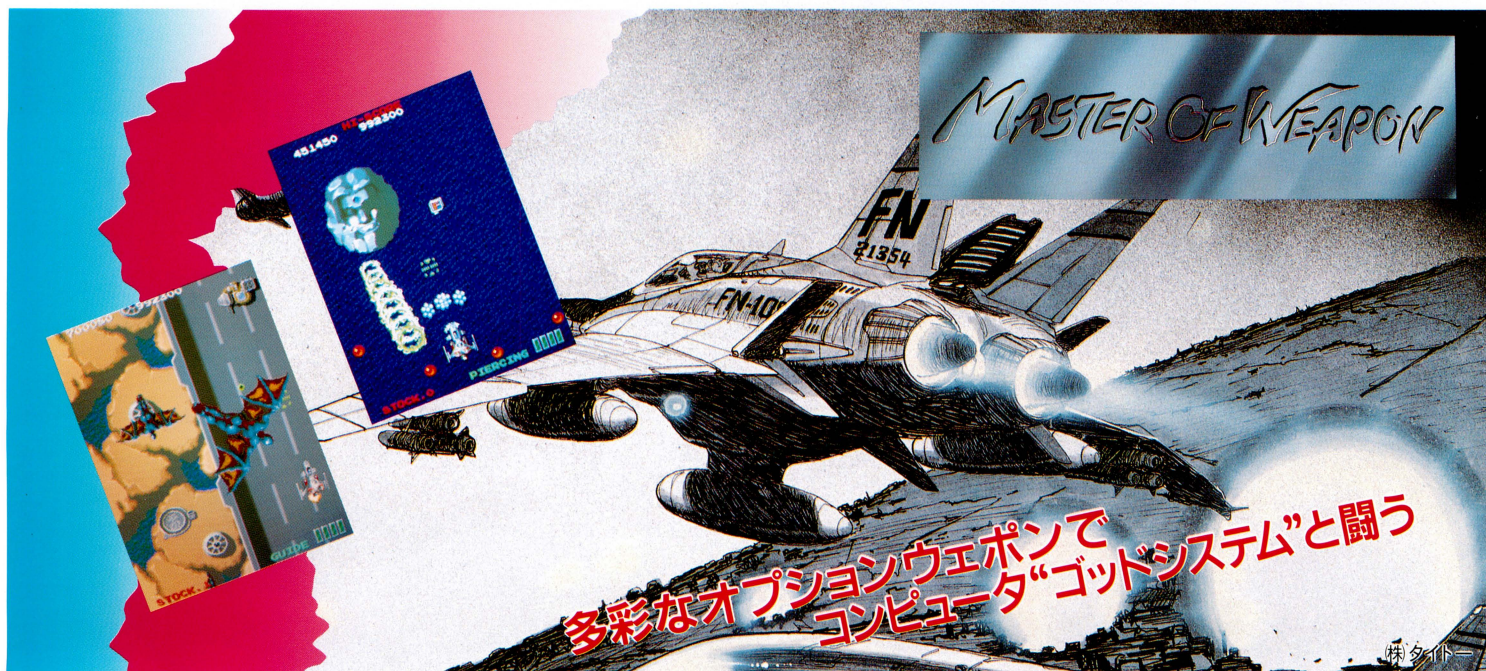
画期的ニューソフトが決め手。

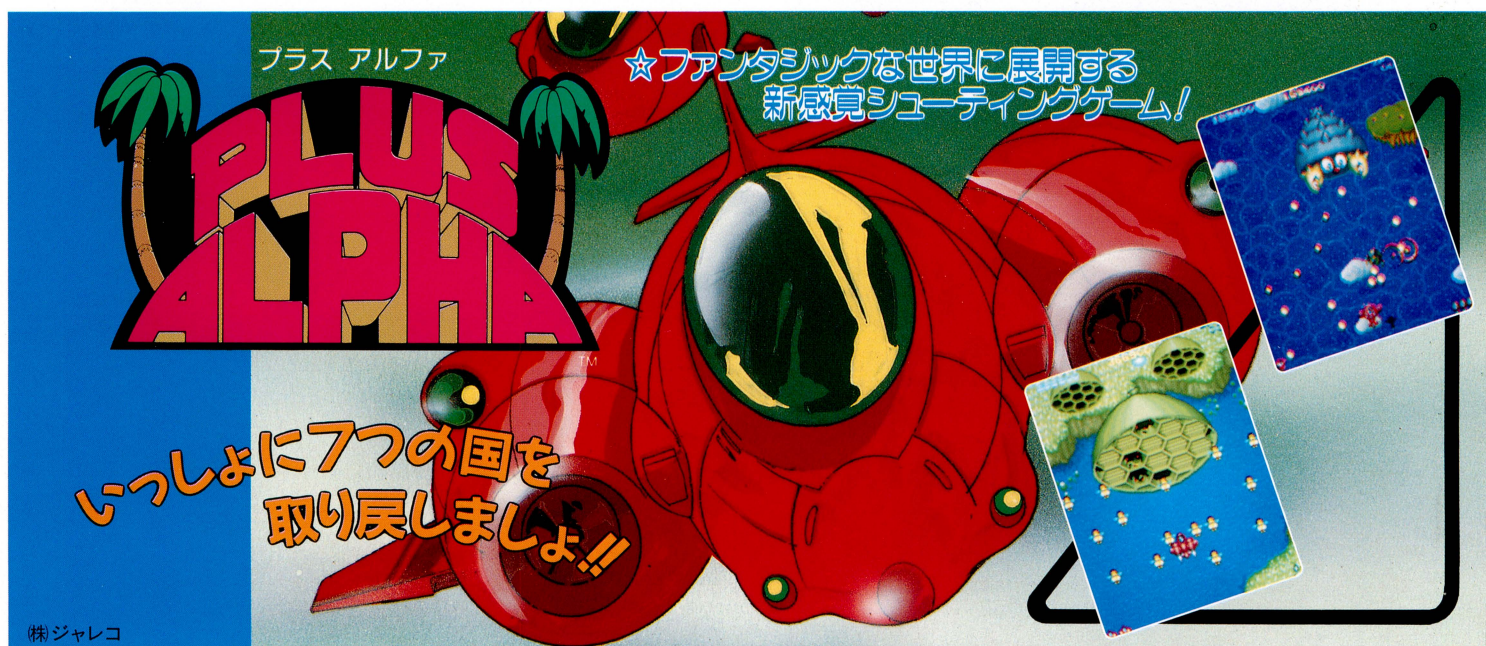
（コンピュータがプレイヤーのテクニックを診断。設置場所に合わせて難易度を機械が自動補正します。）

ロケーションに合わせて、景品の払い出し調整はディップSWにより8段階!

<仕 様>
● 寸法＝高さ1490mm×幅552mm×奥行450mm　●〒非対象

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

MASTER OF WEAPON
多彩なオプションウェポンで
コンピュータ"ゴッドシステム"と闘う
㈱タイトー

プラス アルファ
PLUS ALPHA
☆ファンタジックな世界に展開する
新感覚シューティングゲーム!
いっしょに7つの国を
取り戻しましょ!!
㈱ジャレコ

かわいい仕種が
愛らしい♡
景品まるみえで
アイキャッチ抜群!
かわいいラッコちゃん
によるセリフ、効果音、
動作etc.がより集客
効果を高めます。
ラッコちゃんの
おやつだ～いすき!
〈サイズ〉
H 1440mm
W 640mm
D 620mm
Ⓒ㈱ナムコ

CPシステム
第5弾

WILLOW™

SFXの巨匠ジョージ・ルーカス
の世界がゲームになった。

CPシステム
第6弾

エリア88

爽快シューティングゲーム

〒164 東京都中野区弥生町1−9−8
TEL. 03(372)7411㈹ FAX. 03(372)3141

置くだけで御利益あらたか！売上げ抜群。

ゲーム場やドライブイン、ホテル旅館、ビデオレンタル店など全国から高売上げ情報が続々到来。

★新占い「関西弁おみくじ」「サマーおみくじ」近日登場!!

このオミクジの効力は今から5日間。

大吉

社交運が入り対人運は絶好調。「貴石」を右ポケットに入れておくと、ラブチャンスや新しい友人との出会いがありそう。ラッキーカラーはブルーとホワイト。アンラッキーカラーはイエロー。

からくり仕掛け

巫女の動きと雅楽・太鼓のBGM。見てるだけでも楽しくなる"からくり仕掛け"で、ついつい占ってみたくなります。

いつも新鮮・長寿命

おみくじは、次々に新しい内容で制作・供給しますので、お客さまから飽きられることはありません。

新ロケ開拓に最適

ゲーム場やＳＣロケの店頭、旅館、ホテル、遊園地は勿論、健康センター、ブティック、レンタルビデオ店、美容室など、新しいロケーションが開拓できます。

安価で故障知らず

内部機構はワンモーター駆動で、とてもシンプル。駆動機構は３万時間の信頼性テスト済みで、メンテナンス体制も万全のため、安心してお使いいただけます。また収納おみくじの数が少なくなると２段階（残り15本時と５本時）の警告ランプがつきますので管理も容易です。

●幅420mm×奥行500mm×高さ1,200mm　●〒91-23586

※ご希望により、おみくじ結び棒をおつけします。

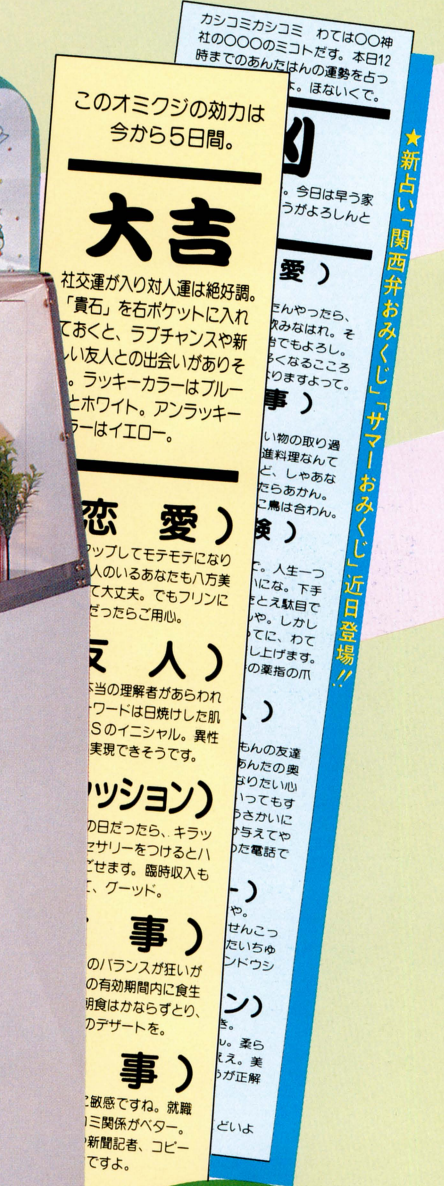
次々に新企画の内容を供給してまいります。

実用新案出願中

■OP価格：248,000円（消費税別）

定価：280,000円（消費税別）

※おみくじソフト（200本単位）は別売です。

●豪華な特製大型おみくじ機の製造依頼も承っております。

この仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社トーワジャパン

TEL 03(223)9101(代)　FAX 03(223)9103

〒165　東京都中野区大和町３－13－８　エンジェリー中野

ヒットを超えてホームラン!!長期高収、ロケを選ばず。

THE 野球挙

ニューソフト PART 7 新登場

最新・PART 7、 好評発売中!!

NEXT TIME

PART 8 "THE 野球挙ガールズ" 決定!!

製作開始!

カクテル型

●サイズ:H1035・W550・D550㎜

NJ-100P

●サイズ:H1660・W665・D750㎜

テーブル型

(景品出し装置付)

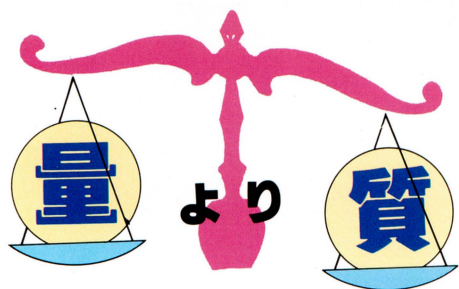
●サイズ:H655・W900・D560㎜

〒102 東京都千代田区麹町5丁目7番地
秀和紀尾井町TBRビル612
TEL03(239)4731・FAX03(239)4654

代理店網. アメリカ. TED. A. S. CO., LTD. 13301 CHIRTING SPARROW TOSTIN CALIFORNIA. 92680 台湾. 擊掌企業有限公司 高雄市四維三路174號1、2樓 TEL3319253 香港準備中

HIRO ENTERPRISE

株式会社 ヒロエンタープライズ

本　　社 〒150 東京都渋谷区広尾1-14-6(ヒロセビル2F) TEL03(442)4631(代) FAX03(447)9830

繁盛のポイントは、厳選された景品です。

新製品続々、登場

※システムセット第5弾も近日発売!!

SYSTEM SERVICE CO., LTD.
25-9 OHYAMAKANAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN 〒173 TEL.03-956-3181
MADE IN KOREA

◀このシールをお確かめの上お買い求め下さい。

セット名	個 数	セット価格	セット名	個 数	セット価格
時計SET	100ヶ	￥18,000	ミニカー	200ヶ	￥16,000
ライターSET	100ヶ	￥18,000	アニマルキーホルダー	200ヶ	￥16,000
ファンシーバッグ	200ヶ	￥16,000	消しゴムSET	500ヶ	￥16,000

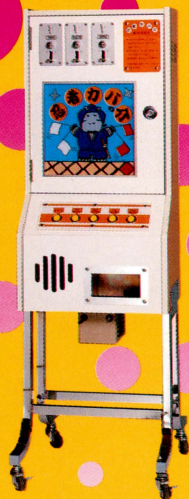
セット名	個 数	セット価格	セット名	個 数	セット価格
クレーン用おもちゃSET	(大)200ヶ (小)500ヶ	各￥16,000	ぬいぐるみSET(小)	200ヶ	￥16,000
◆今月のお薦め品◆					
お楽しみSET	100ヶ	￥16,000	高級キーホルダー・サイフSET	100ヶ	￥16,000

毎月、製品内容を変更しております。

特注 オリジナルオーダー 申し受けます。高級オリジナル商品(ギフトに最適)も取扱中。

企画製造販売元
システムサービス株式会社
〒173 東京都板橋区大山金井町25-9荒木ビル1F
TEL 03(956)3181・FAX 03(956)3699

〈西日本代理店〉
ナビス産業株式会社
大阪府堺市八田西町2丁114-14
TEL 0722(78)2909
FAX 0722(77)0736

〈東日本代理店〉
森山商会
埼玉県八潮市西袋川東1070−12
TEL 0489(97)6785
FAX 0489(96)4213

製造開発元

田中興業株式会社

本　社　〒577 東大阪市小若江2丁目2番13号
営業所　〒577 東大阪市小若江3丁目6番15号
TEL 06(725)8351・8354 FAX 06(721)6173

置くだけで御利益あらたか!売上げ抜群。

ゲーム場やドライブイン、ホテル旅館、ビデオレンタル店など全国から高売上げ情報が続々到来。

このオミクジの効力は今から5日間。

大吉

社交運が入り対人運は絶好調。「貴石」を右ポケットに入れておくと、ラブチャンスや新しい友人との出会いがありそう。ラッキーカラーはブルーとホワイト。アンラッキーカラーはイエロー。

★新占い「関西弁おみくじ」「サマーおみくじ」近日登場!!

からくり仕掛け

巫女の動きと雅楽・太鼓のBGM。見てるだけでも楽しくなる"からくり仕掛け"で、ついつい占ってみたくなります。

いつも新鮮・長寿命

おみくじは、次々に新しい内容で制作・供給しますので、お客さまから飽きられることはありません。

新ロケ開拓に最適

ゲーム場やSCロケの店頭、旅館、ホテル、遊園地は勿論、健康センター、ブティック、レンタルビデオ店、美容室など、新しいロケーションが開拓できます。

安価で故障知らず

内部機構はワンモーター駆動で、とてもシンプル。駆動機構は3万時間の信頼性テスト済みで、メンテナンス体制も万全のため、安心してお使いいただけます。
また収納おみくじの数が少なくなると2段階(残り15本時と5本時)の警告ランプがつきますので管理も容易です。

※ご希望により、おみくじ結び棒をおつけします。

次々に新企画の内容を供給してまいります。

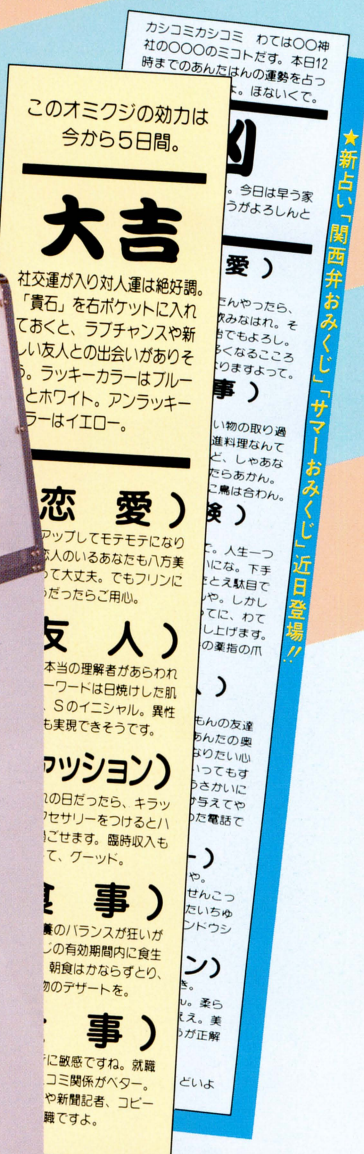
●幅420㎜×奥行500㎜×高さ1,200㎜ ●▽91-23586

実用新案出願中

■OP価格:248,000円(消費税別)

定価:280,000円(消費税別)

※おみくじソフト(200本単位)は別売です。

●豪華な特製大型おみくじ機の製造依頼も承っております。

この仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

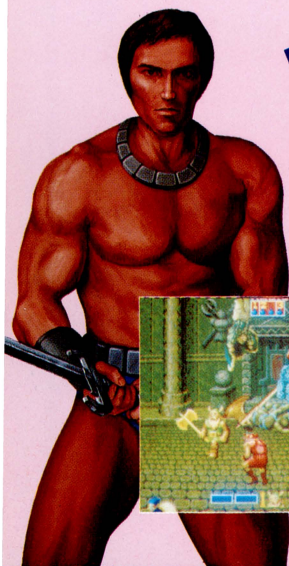
有限会社 オリジナル群馬

〒377-17 群馬県吾妻郡草津町草津464-703バーデンパレス内

TEL 0279-88-4689 FAX 0279-88-2803

良い製品を厳しく選び、お客様のニーズに迅速にお応えします。

ヒット製品選びはお任せ下さい。

システム16
GOLDEN AXE
ゴールデン アックス

闘士たちのマジカルファンタジー!

㈱セガ・エンタープライゼス

ARM・CHAMPS™
アームチャンプ

アメリカ最強のアームレスリング上陸!!

〈サイズ〉
H1760×W800×D1100(mm)
㈱ジャレコ

CPシステム第5弾
W·I·L·L·O·W

WILLOW, and all elements of the Willow fantasy; TM & © 1988 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Game programming and documentation, exclusive of WILLOW elements; © 1989 Capcom Co.,Ltd./Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved.

ファンタジーSFX
G・ルーカスの世界がゲームになった!!

人気爆発! クレーンゲーム各種

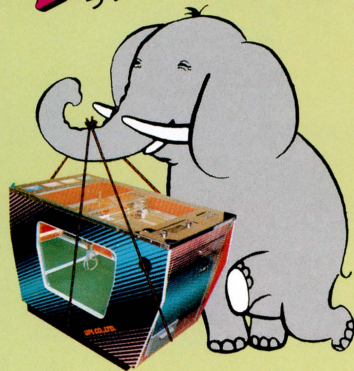
新発売

ビッグなボディーに楽しさ一杯!!

SUPER ELEPHANT DX
スーパーエレファントデラックス

●H1970×W1680×D840mm

㈱ユーピーエル
販売代理店

長期売上げ安定マシン
LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン

●H820×W670×D1160mm ℡91-16066

MINI CRANE
ミニ クレーン

スモールサイズでビッグなインカム!

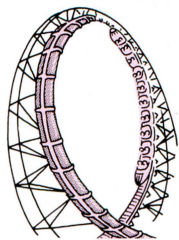
●H820×W660×D700mm ℡91-16066

SUPER ELEPHANT
スーパー エレファント

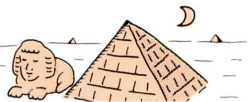
アップライト型クレーンゲーム。

●H1700×W660×D750mm ℡91-16066

各種ゲーム基板から大型機まで何でも揃います。お気軽にご連絡下さい。

MSP MICRO SYSTEM PLANNING INC.
株式会社 マイクロシステム プランニング
SHIMIZU BLDG 2F/4F, 6-34-7, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込6－34－7 清水ビル2F/4F
TEL:03－576－0951
FAX:03－576－0798
TELEX:2655103 MSPLAN

☆ 永遠に夢を心に描こう！ ☆
そして今すばらしい世紀の
Obj.をめざして……!!

クリーンフレッシュ

新製品

Winning Run
ウイニングラン スタンダード

コンパクト設計！スタンダードタイプ遂に登場‼

今、大人気のドライブゲームの決定版‼

全身を包み込むF-1バトル・フィーリング！

外形寸法＝H 1780×D 1790
×W 730㎜ ・〒95-3423
Ⓒ㈱ナムコ

Super Monaco GP
ハイエンターテイメント・マシン スーパーモナコGP

外形寸法＝H 1550×D 2160
×W 1070㎜・〒95-3166
㈱セガ・エンタープライゼス

新製品

マスター オブ ウェポン
㈱タイトー

ゴールデン アックス
㈱セガ・エンタープライゼス

プラスアルファ
㈱ジャレコ

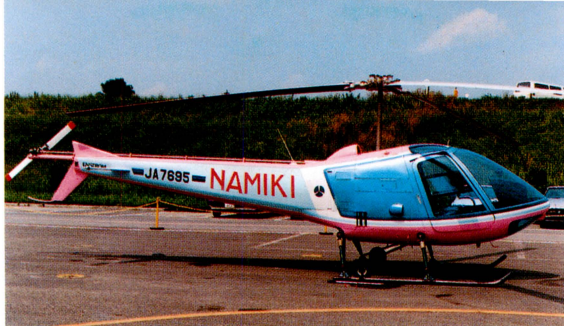
小型人気機種

ムシンバ　スーパー8ウェイズ　ダイダマン　ジャンケンマンフィーバー　名人会ミニタイプ　フレンチカンカン　しあわせまねきおみくじ　はろーすねーくん　ぴょんぴょん　とんとん　ビックリフィーバー

全メーカー製品取扱い

創業15年 ナミキ商事株式会社
東京都大田区西糀谷1-31-15 TEL03(733)7391(代)/FAX03(733)7394

振込先
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱

当広告中の中古機につきましては、全て当社に在庫がございますので即納できます。尚、台数に限りがありますので、ご希望の方はお早目にご連絡下さい。

ゲームに関することでしたら、何んでもお気軽にお問い合わせ下さい。

中古大型機種

スーパーハングオン

パワードリフト（デラックス・タイプ）

アフターバーナーDX

アフターバーナー

ギャラクシーフォースⅡ

サンダーブレード

ストリート・ファイター

ル マ ン（ミニスピンタイプ）

ダイナモ社 ビリヤード8フィート（レンタルも可）

ワールドビンゴ

スペースハリアー（シットダウンタイプ）

中古小型機種

クイズボックス

メダルゲーム各種

ピンボール各種

（モンテカルロ、スペースシャトル、ハードボディー、ヘビーメタル、ゼネシス、ソーセラ、ミリオネア、ハイスピード、etc.）

クレーン各種

ミニクレーン

スーパーエレファント

UFOキャッチャー

ファンタスティックドーム

スウィートランド

ジャンボツイン

クレーン用景品各種 ベンディングマシン用景品各種

A.世界の時計シリーズ　@170円
B.スーパーミニ四駆　@170円
C.ショーツ各種
D.アクセサリー各種　@45円
（ブローチ時計、ネックレス、イヤリング、etc.）

A　B　C

中古基板 その他

今月の本誌
〝うります＆かいます〟
コーナーをご参照下さい。

全メーカー製品取扱い

創業15年

ナミキ商事株式会社

東京都大田区西糀谷1-31-15 TEL03(733)7391(代)/FAX03(733)7394

振込先
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱

信頼を製(かたち)品でお届けします。
CPシステム第5弾
WILLOW™
WILLOW, and all elements of the Willow fantasy ; TM & © 1988 Lucasfilm Ltd.
All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Game programming and documentation. exclusive of WILLOW elements ; © 1989
Capcom Co.,Ltd./Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved.
SFXの巨匠G·ルーカスの世界がゲームになった。
Super Monaco GP
ハイエンターテイメント・マシン スーパーモナコGP
F-1マシンのリアル
デザインがレーサー気分
満点のレーシングゲーム
㈱セガ・エンター
プライゼス
SUPER Volley ball™
スーパーバレーボール
自らの手で世界を制覇せよ!
ビデオシステム㈱
キノ
KENO HR IM DD
プレーヤーの選んだ
数字とマシンの数字
が合えば当たり!
ダブルアップゲーム付き
シグマ商事㈱
メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中野201 山野ビル1F
TEL.0729-64-0717㈹ FAX.0729-64-2059

メディア商事株式会社

〒578 東大阪市中野201 山野ビル1F
TEL.0729-64-0717㈹ FAX.0729-64-2059

SUPER VIDEO MEDAL

スーパー・ビデオ・メダル ラスベガスタイプ

これからのゲーム場を華やかに演出する優れたファッション性

大好評!! 本格派メダル機の最高峰

LUCKY BELL

- オールベル・オールホワイトで10回のフィーバーチャンスになります。
- 四つ角にベルがくると3回のフィーバーチャンスになります。
- フィーバーチャンスになると1回に対して「7」1個で1BET 10の当りになります。
- フィーバー中に中央へベルが入るとさらに3回のフィーバーチャンスになります。
- ダブルアップゲームのみもできます。コインボードは不要。

SUPER MECHASLOT

- メカスロットでは、常識を打ち破った低価格で、しかも高性能！
- オートスタートによりハイスピードなゲーム展開。
  5ライン25BETで高効率稼動！
- メカスロットでは初のダブルアップゲーム付きで他を寄せつけない新機構(特許・実用新案出願中)

SUPER WIN

- スピーディーで奥の深いゲーム展開！
- "オールマイティー・ジョーカー"使用のため、通常のゲームと比べて役が出来易く、初心者でも大満足。
- ゲームに勝つとダブルゲームにチャレンジ出来ます。
- 1度に1枚～10枚投入出来ます。

いつまでも傷つかず美しい全面高級シルバーデコラ張り

●10円・50円・100円・専用メダル全対応〈共通仕様〉 ●H1750×W570×D680(mm) ▽95-3481

株式会社 太陽自動機 TAIYO JIDOKI CO.,LTD.

〒135 東京都江東区扇橋3-2-2
TEL 03(699)0511(代)
FAX 03(648)2342

カエル界のオリンピック 1着は果たして誰!?

チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ

ぴょんぴょん

プライズタイプ

メダルタイプ

待望のプライズタイプ 新登場

高人気の"ぴょんぴょん"にプライズタイプが仲間入り!!46㎜(小カプセル)、75㎜(大カプセル)共用タイプ。払い出しがワンタッチで変更可能。めんどうな取り替えの手間を省きラクラク!!子供用から大人用まで幅広い景品出し可能! 実用新案出願中!

出場選手

●"ぴょんぴょん"に出てくるキャラクターはすべて意匠登録されています。

■プライズタイプ●サイズ＝H 1290㎜×W430㎜×D535㎜●景品容量＝46㎜カプセル100個、75㎜カプセル50個

〈仕様〉共通●電源電圧＝単相交流100V・50/60Hz●消費電力＝80W ㊦95-3518 金庫容量＝10円5000枚、100円600枚

■メダルタイプ●サイズ＝H 1095㎜×W430㎜×D535㎜●ホッパー容量＝700枚

チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ第1弾

とんとん

人気度抜群!!
売上げ記録更新中!!

- 好きな動物を選ぶだけの簡単ゲーム。
- うれしい〔おまけ〕ゲームつき。
- 記念メダル払出装置つき。
- 100円、10円、メダルの便利な3ウエイタイプ。

大好評追加発売中!!

チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ第2弾

とんとんびょうし

"とんとん"に続く
ビッグヒットゲーム好評発売中!!

- 第1弾"とんとん"からソフトとパネルの交換でニューゲームに変身できます。
- シンプルな遊び方で誰にでもすぐわかる可愛い動物絵合せゲームです。
- スピーディーな画面展開。倍々ゲームのスリルがたっぷり楽しめます。

〈共通仕様〉●サイズ＝高さ1095㎜×幅430㎜×奥行535㎜●重量45㎏●電源電圧:単相交流100V・50/60Hz●消費電力:80W
●㊦95-3518●ホッパー容量700枚●金庫容量:10円5000枚・100円600枚⦿メダル＝25¢タイプ、25㎜タイプ●意匠登録・実用新案出願中

〒135 東京都江東区扇橋3-2-2
TEL 03(699)0511(代)
FAX 03(648)2342

景品各種取り扱っております。

①ぬいぐるみ(L)

②ぬいぐるみ(LM)

③ぬいぐるみ(M)

④ぬいぐるみ(S)

⑤ぬいぐるみ(SS)

⑥グルメショーツ

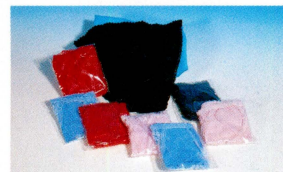
⑦ショーツ

⑧ショーツ

⑨ショーツ

⑩時　計

⑪アクセサリー

⑫オモチャ

⑬ライター

⑭キーホルダー

⑮キーホルダー

⑯プラスミニ

⑰カプセル

⑱テレガチャ

いつでも豊富な品揃え

★安さと品質の良さが自慢です。お気軽にご用命下さい。★

- ご希望により他に色々とセットの製作も致します。
- セットの種類により内容の変更が多少あるときもあります。

セット商品は毎月イメージチェンジを計っています。

大人気!!
LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン
長期売上げ
安定マシン
●H820×W670×D1160m/m ●〒91-16066
しっかり管理で売上10倍
太くて長〜いお付き合い
MOON LIGHT CRANE
ムーン・ライト・クレーン
喫茶・スナックロケに最適!!
テーブル型
クレーンゲーム
●H650×W1000×D620(m/m)
クレーンマシンラインナップ
MINI CRANE
ミニ クレーン
スモールサイズで
ビッグなインカム
コンパクトでも
楽しさワイド!!
ふわふわボディーが大人気
サイズ/22cm
●H820×W660×D700m/m
●〒91-16066
SUPER
ELEPHANT
スーパーエレファント
アップライト型クレーンゲーム
省スペースで高収益!
スーパーなマシン登場!!
●H1700×W660×D750m/m ●〒91-16066

ABLE NEWS 6月号

エイブルコーポレーション ABLE

〔製造元〕㈱バンプレスト
OP価格¥205,000(消費税別)

〔製造元〕APCO㈱
OP価格¥188,000(消費税別)
〈サイズ〉H 464×W 300×D 320(㎜)

〔製造元〕㈱トーワジャパン
OP価格¥148,000(消費税別)
〈サイズ〉H 960×W 430×D 430(㎜)

〔製造元〕㈱バンプレスト
OP価格¥240,000(消費税別)
〈サイズ〉H1090×W510×D540(㎜)

〔製造元〕エム・ケー電子㈱
OP価格¥188,000(消費税別)
〈サイズ〉H1330×W510×D480(㎜)

We Make Your Success
ABLE CORP, LTD.
株式会社 エイブルコーポレーション
TEL.03(988)2061(代)
FAX.03(986)5180
〒171 東京都豊島区南池袋2-8-17第一豊南ビル1F

ABLE NEWS 6月号

ゲーム場やドライブイン、ホテル旅館、ビデオレンタル店など全国から高売上げ情報が続々到来。

実用新案出願中
■OP価格:248,000円(消費税別)
定価:280,000円(消費税別)
※おみくじソフト(200本単位)は別売です。

●豪華な特製大型おみくじ機の製造依頼も承つております。

この仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

●幅420mm×奥行500mm×高さ1,200mm ●〒91-23586

※デザインが変わりました。

※ご希望により、おみくじ結び棒をおつけします。

からくり仕掛け

巫女の動きと雅楽・太鼓のBGM。見てるだけでも楽しくなる"からくり仕掛け"で、ついつい占ってみたくなります。

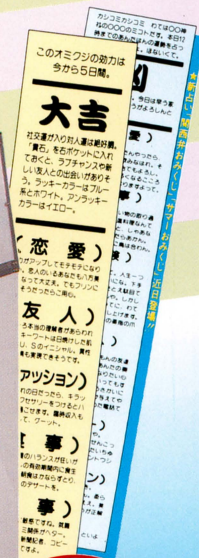
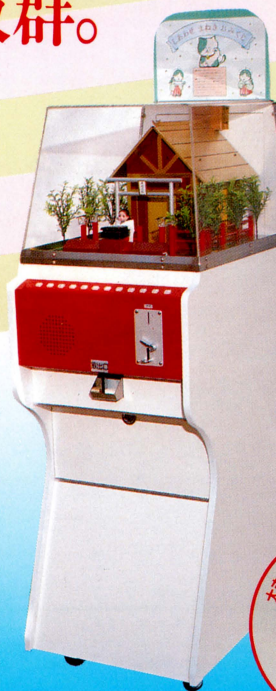
いつも新鮮・長寿命

おみくじは、次々に新しい内容で制作・供給しますので、お客さまから飽きられることはありません。

新ロケ開拓に最適

ゲーム場やSCロケの店頭、旅館、ホテル、遊園地は勿論、健康センター、ブティック、レンタルビデオ店、美容室など、新しいロケーションが開拓できます。

安価で故障知らず

内部機構はワンモーター駆動で、とてもシンプル。駆動機構は3万時間の信頼性テスト済みで、メンテナンス体制も万全のため、安心してお使いいただけます。また収納おみくじの数が少なくなると2段階(残り15本時と5本時)の警告ランプがつきますので管理も容易です。

次々に新企画の内容を供給してまいります。

Super Monaco GP

ハイエンターテイメント・マシン スーパーモナコGP

全身を包み込むF-1バトル・フィーリング!

ハートに火がつく、レーシングバトル!!

外形寸法=H 1550×D 2160×W 1070mm・〒95-3166
㈱セガ・エンタープライゼス

We Make Your Success
ABLE CORP, LTD.
株式会社 エイブルコーポレーション
TEL.03(988)2061(代)
FAX.03(986)5180
〒171 東京都豊島区南池袋2-8-17 第一豊南ビル1F

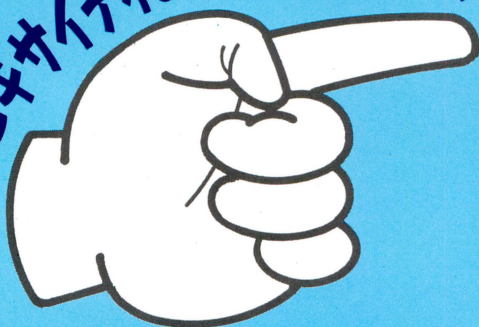
ジーエムの推薦商品。

ジーエムの製品は高性能・高品質、しかもオペレーター・プレイヤーの身に立って考え出された仕様や機能で、価格も低予算になっております。

オートルーレット AR500

大好評

新発売

エキサイティングにラスベガス

遊びにも本物の味わいが求められる今、スリル、興奮、臨場感をリアルに再現！
プレイヤーに100%の満足を約束します。!!
ラスベガス気分が楽しめるオートルーレットだからメダルコーナーの王者は絶対必至!!

〔サイズ〕H1450×W600×D625（m/m）

Slim48 スリム

遂に出た!! 省スペース・コンパクト設計の高機能メダル・キャビネット。
エスカレータ付ホッパーを使用しているのでメダルが手元に出て来ます。
18吋モニターは縦横自在。
「スリム48」なら〝もう一台〟の余裕が生まれます。

〔サイズ〕H1430×W484×D630（m/m）

株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(766)9331(代)/FAX 03(766)9398

パイオはゲームのエンターテイナー

インカム最高クレーンゲームのスーパースター

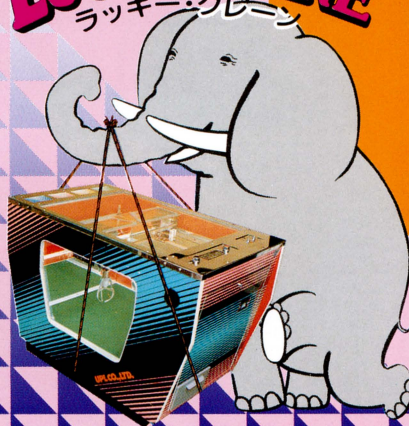
新発売

アップライト型クレーンゲーム

SUPER ELEPHANT
スーパーエレファント

●H 1970
●W 1680
●D 840㎜
㈱ユーピーエル

長期売上げ安定マシン

LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン

●H 820×W 670×D 1160㎜ 〒91-16066 ㈱ユーピーエル

スーパーエレファントデラックス

ビッグなサイズで楽しさ二重丸

●H 1700×W 660×D 750㎜ 〒91-16066
㈱ユーピーエル

麻雀

大車輪

アダルト画面はディップスイッチ1つで消せます!!
（ノーマル使用もOK！）

人気最高峰!!

高稼動で大活躍中！

ロイヤルサブ基板 定価￥53,000
その他、BYE・BYE・BONUS
W-BET、FEVER機能付、etc。

〈製造元〉ベストシステム
〈総発売元〉パイオ産業株式会社

あなたのステージをグレードアップする

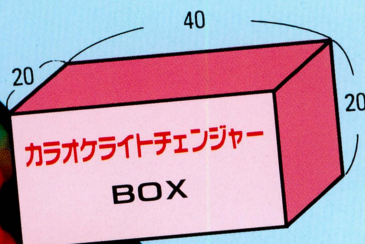
カラオケライトチェンジャー

特長

●カラオケのスタート時に室内の照明がオートで少しずつうす暗くなり、消えます。
●歌う人に赤や青・黄等の鮮やかなスポットライトが当たり、ムードを演出します。
●カラオケが終ると同時にスポットライトが消えて室内の照明がオートで元に戻ります。
●一搬の電気屋で簡単に取り付けができます。
●自然で無理のない照明効果が得られます。

☆コンパクトでも機能充実!!★

40
20
20

カラオケライトチェンジャー
BOX

●定価￥138,000
（スポットライト別売）
●出力1Kワット
（100Wから10台）

〈総発売元〉パイオ産業株式会社

電子部品総合販売
パイオ産業株式会社

〒533 大阪市東淀川区菅原6丁目29―10永仮ビル1F
TEL:06(322)9655
FAX 06(321)4416
東洋信用金庫,井高野江口支店
当221176 パイオ産業(株)

Super Monaco GP

ハイエンターテイメント・マシン スーパーモナコGP

ハートに火がつく、レーシングバトル!!

全身を包み込むF-1バトル・フィーリング！
ハイテクノロジーとレーサー魂で築きあげる極限のモータースポーツF-1。
信じられないような走行シーンを目の前にしたとき、身体は興奮で満たされ、
未知なる体験に喝采を送る。
夢の世界、憧れの次元であったF-1レースのすべての要素を、
セガのゲーム・テクノロジーがついに実現。
予想をはるかに超えた驚異のエンターテイメント・システムにより
空前のF-1バトルの感動の嵐を巻き起こす。
「スーパーモナコGP」、この新たなる興奮に
街はまるごと酔いしれることだろう。

鮮烈！リアルグラフィック

ステアリング・ギア・チェンジ・システム（黄色の部分）

スーパーモナコGPに搭載されたニューゲームシステム！

☆ハイレスポンス「エアドライブシステム」を搭載。車の動きを激しく再現。またハンドルも状況に応じてとられます。
☆4チャンネルサウンドでレースの迫力と臨場感を実現。
☆26インチモニターにフレネルレンズを加え、スーパーワイドなゲーム画像。
☆F-1マシンをモデルにした斬新なリアルキャビネットデザイン。プレイヤーはレーサーの気分に満たされます。
☆最新のF-1マシンのギアチェンジ方法、ステアリング・ギアチェンジ・システムを採用。そしてマニュアル4速と7速、そしてオートマの3タイプを用意。
☆予選コース→決勝コース（2R）で順位を競う、本格派レーシングゲームです。ポジションリミット（画面に表示される順位）よりプレイヤーの順位が下がるとゲームオーバー。

仕様　デラックス・タイプ

外形寸法（mm）：2,160（奥行）×1,070（幅）×1,550（高）　重量：350kg　マイクロプロセッサ：16ビット2個、8ビット3個　画面カラー：32000色　プログラムメモリー容量：最大1メガバイト　グラフィックメモリー容量：2,192メガバイト　モニター：26インチ＋フレネルレンズ　ステレオサウンド：4チャンネル　ステレオミュージック：FM音源　スピーカー：前10cm×2、後13cm×2、スーパーウーハ付　消費電力：AC100V 620W

特許実用新案登録出願中　▽95－3166

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1－2－12　〒144　電話 03(743)7432(販売事業部)
電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－2－34　〒062　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　〒561　電話 06(334)5333(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　〒810　電話092(522)4715(代表)

AM春秋

6月号

「カラオケボックス・社会問題化」に思う

弊社では、小誌「月刊コインジャーナル」と共に、姉妹誌「月刊カラオケファン」を発刊しています。

カラオケ熱は一時期、「もうそろそろ峠を越したのでは……」とも言われたものですが、どうしてどうして、草の根は深く、「唄うたのしさ」を更に広く、深く拡大させせつつあります。

しかも、この1年余前には「カラオケボックス」が登場。今までとは違ったカラオケファンを育て、新しい遊び、レジャーとして成長しつつあります。

当業界にはジュークボックスに端を発し、今日ではその延長として、カラオケ機器を扱う方が数多くおられます。それだけに関心も強く、独立店舗として、更にはゲームセンターの一角を利用しての複合店舗として、その参入が進むものと思われます。

早くも「社会問題化」の声

ところが、業の広がりと共に、その営業形態への批判の声が出てきました。テレビ、新聞での報道でも、その「健全性」を危ぶむレポートが入ります。

それだけでなく、この4月20日には兵庫県下に於て「未青年者を深夜まで働かせていた」との事由により、カラオケハウスが摘発を受けました。全国で初めてのケースです。

当の新聞報道に於ても、「密室となるカラオケハウスは青少年の非行の場となり、社会問題化している」との指摘を行っています。数年前の、そして今日まで尾をひく当業界の状況がオーバーラップし、複雑な思いです。

「いかがわしい」は社会的認知の第1歩

ところで、古い話しで恐縮ですが、4年前の7月、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の主催で「アミューズメント産業の将来を考えるセミナー」が開催されました。

講師は㈳ソフト化経済センター専務理事、㈱日本長期信用銀行取締役・日下公人氏。氏はその講演の中で、「ものごとの社会的認知の順序」として、

①いかがわしい
②面白い
③役に立つ
④立派
⑤博物館

――以上の5段階があり、どんなものも最初は「いかがわしい」という社会的評価から出発すること、そして、チャレンジ精神、勇気、既成概念に独創性の大切さ等を強調されました。「ものごと」の中でも、特に「遊び」のもつ側面を鋭く捕えたものとして、面白く拝聴したものでした。

「管理に自信のない方」はご遠慮を

「蛇女はいかがわしいが、だからこそ入ってみたい」、「恥しいが、唄ってみたい」――この「だからこそ」という「危うさ」と隣り合わせた「楽しさ、快感」は、遊びの一側面であり、強い吸引力をもつものです。ビジネスに於ては、それが「集客力」に転化する、ということでしょうか。

「いかがわしい」という風評が、新しいもの、見馴れぬものに対する「および腰」や「偏見」であれば、むしろ、発展性、成長性あるものの初期的な認知のされ方、と見過していいでしょう。

しかし、一部のカラオケボックスで派生している問題は、「楽しく歌を唄う」という、それ自体がもつ基本的な機能とは、およそはずれた所で生じている管理・運営上の問題です。しかも、そうした付加的に派生する問題が業の発展・成長を著しく阻害するであろうことは、改めての論をまたないもの。

新しく誕生した我々の財産は大切に育てねばなりません。「管理・運営に自信のない方」、「その気のない方」は参入をご遠慮頂きたいものです。

さて、当業界の今日は、先の5段階の何番目に相当するのでしょうか。

（月刊コインジャーナル）

今月の表紙「アクトフェンサー」は、データイースト㈱が送り出す、久々の本格バリバリシューティングゲームだ。

「ロボコップ」「ファイティングファンタジー」と最近作がナカナカの健闘をみせ、健在ぶりを示した同社だが、今回のアクトフェンサーは、「ダーウィン4078」「SRD」と続くヒットシリーズの3作目、同社の十八番〝進化型〟シューティングゲームである。

このゲーム、難易度はかなり高そうだ。主人公の史上最高進化型電脳兵器(サイバネティックハイパーウエポン)「SCI−VAX」という名前からして凄そうだが、敵も味方もおぞましい形態で、えげつないくらい激しい攻撃が繰り返される。いかにも昨今のゲームファンの喜びそうなタイプである。今年になって市場には本格シューティングのヒット作がない事情もあり、アクトフェンサーにも期待したい。

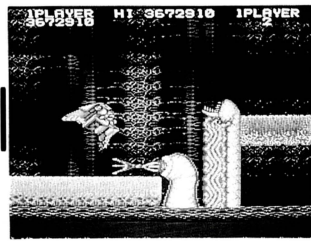
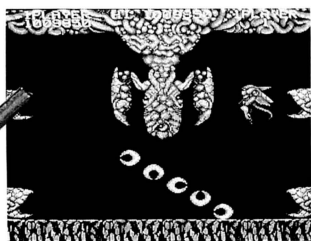
STORY

DECO得意の〝進化型〟〝時間退化〟に注意せよ

ある国で実験中のバイオ兵器を輸送中の軍用機が大都市に墜落。バイオ兵器はあらゆる生命体に寄生し、突然変異種や合成生物を発生させた。事態を憂慮した軍首脳は開発中のサイバー兵器「SCI−VAX」(サイバックス)を投入し、汚染阻止に乗り出した。

主人公のサイバックスは、環境や状況に対応して、自分自身の形態を〝進化〟させることのできる兵器。「ダーウィン」シリーズに共通のコンセプトで、このゲームでは主人公が青ボールを取ると一段階づつ進化(パワーアップ)する。プレイヤーは進化1の「シス」からスタート、最高進化である進化6「ザクロス」までパワーアップできる。それぞれに弾の出る方向が違い、当然ながら進化段階の高いほど攻撃力が強い。

また、敵の攻撃を受けると、どの進化段階にあっても「シス」よりさらに1ランク低い最低ランクの「ナッツ」に退化し、さらにもう一度攻撃を受けると1ミスとなる。簡単に言うと、一度は失敗しても自機を失わずに済む(攻撃力はダウンするけれど…)ということだ。

さらに、一定時間(約10秒)経過すると自然に退化してしまう〝時間退化〟のフィーチャーもあり、赤ボールを取るとこの時間を引延ばすことが可能だ。青ボールを幾つか取った後は必ず赤ボールを取っておかないと、強敵を倒すことはまず難しくなってしまう。

GAME CONCEPT

バリバリの本格派 ホバリング機能を有効に

過去のダーウィンシリーズは縦画面であったが、今回のアクトフェンサーは横画面だ。横画面のシューティングゲームは、縦画面のそれより地形が複雑なのが一般的だが、アクト――も例外ではなく、非常に複雑で戦略的思考が要求されるグラディウスタイプのシューティングだ。

今月の表紙

JUNE

データイースト㈱

アクトフェンサー

操作は1レバーと2ボタン。片方はジャンプボタンだ。通常、本格シューティングゲームでは、自機が画面上を自由に動けるのが普通で、ジャンプボタンは無いものだが、アクトフェンサーではかわりに〝ホバリング機能〟なるものがあり、ジャンプ降下中レバーを上に入れるとゆっくり降りれる——ということでかなり自由な動きを保証している。逆に言えば、ホバリング機能を有効に使うことこそ、このゲームを攻略する基本であるといえる。

まあ、とにかく「バリバリの本格派シューティング」というのが一目見ての印象である。ノミとバッタと亀が合体したような主人公も不気味だが、敵キャラクターは輪をかけてエグく、それがまた猛烈でエゲツナイ攻撃を仕掛けてくる。特に各面のボスは、「ゲームマニアよ!これでもか!!」という感じでハッキリ言って硬派である。全5面。発売中。

広告索引

No.162 JUN. 1989
Watcher & Adviser for Operator

6月目次

アミューズメント業界

（週刊ダイヤモンド5-20より）

速報

'89年版 法人所得ランキング発表！

——トップはセガ・エンタープライゼス——

順位	前年順位	社名	'88年申告所得（百万円）	'87年申告所得（百万円）	伸び率（%）
784	894	セガ・エンタープライゼス	5,580	4,160	34.1
838	839	コナミ工業	5,266	4,474	17.7
1111	1222	ナムコ	3,881	2,979	30.3
1384	1602	タイトー	3,074	2,258	36.1
2272	3322	ユニバーサル販売	1,790	1,059	69.0
2612	2347	サン電子	1,553	1,510	2.8
2982	1935	ジャレコ	1,363	1,846	▲26.2
3240	1841	ユニバーサル	1,249	1,745	▲35.3
3467	6179	三精輸送機	1,167	558	104.4
3879	2121	明昌特殊産業	1,045	1,686	▲38.0
5581	3270	テクモ	721		▲33.2
6582	5729	泉陽興業	611		▲ 1.0
8069	19596	マタハリー電気商会	501	181	176.8
8139	——	百叉	491		——
8348	——	旭精工	484		——
9961	61948	サンエース	408	51	
13836	9269	トーケン	293	380	
15645	15373	シグマ	257	228	12.7
16793	14881	カプコン	239	235	1.0
19725	32627	エス・エヌ・ケイ	203	105	93.3
23139	65805	サンワイズ	172	48	358
23465	18225	岡本製作所	170	192	▲11.5
25427	28545	トーゴ	156	120	30
25854	40449	テクノスジャパン	154	83	85.5
32832	15459	泉陽機工	120	227	▲48
34381	30737	中外アソシエーツ	114	112	1.7
36348	13132	フェイス	108	267	▲60
36818	——	タイガー娯楽	106		——
45835	74019	西部リース	84	41	204
48763	67363	エイブルコーポレーション	78	46	69.5
61993	——	関西娯楽	60	——	
62986	73058	友栄	59	42	40
65207	61622	フジユーエン	57	52	9.6
73535	18275	シグマ商事	49	㊫191	
81196	——	ホープ	44		——
81844	——	ヒロエンタープライズ	44		——

㊟'88年申告所得は、'88年1～12月に到来した決算期を対象としている。従って、例えば3月が決算期の場合は'87年4月～'88年3月までの所得が対象となる。

法人所得ランキング

業界上位各社に聞く①

㈱ナムコ

社長室広報センター・河井勉課長

㈱ナムコは昨年1月、東証第2部に株式を上場。昨年3月決算では、総売上げが350億円（前年比11％増）、経常利益43.7億円（同38％増）。

売上げの部門別構成比では、業務用製品・商品が13.2％、家庭用製品・商品が45.0％、ロイヤリティ収入が1.4％、娯楽施設収入が40.4％。ファイナルラップ等の貢献により、業務用売上高を前年比94.6％増と大幅に伸ばしたのが注目された。（経常利益は同社決算所得によるもので、前頁にある申告所得とは異っています。以下同じ）

では、今春3月までの1年はどう展開したのか。社長室広報センター・河井勉課長に聞く。

今年3月決算、総売上415億円

——昨年には売上目標は400億円、とお聞きしていましたが、いかがでしたでしょうか。

河井課長　この3月決算では、総売上が415億円（前年比18.7％増）、経常利益が44.2億円（同1.0％増）。部門別構成比では、業務用製品・商品売上高（前年比47.1％増）が16.3％、家庭用売上高（同13.1％増）が42.9％、ロイヤリティ収入（同9.3％減）が1.1％、娯楽施設収入（同16.7％増）が39.7％となっています。

——全体として好調という数字ですが、特に業務用の伸びが目立ちます。前々期のファイナルラップ、ワールドスタジアム以降、前期も非常に好調で、常に人気機種の上位を賑わしていますね。

業務用売上47％増、今期も意欲的に展開

河井課長　おかげさまで。ウイニングランをはじめ販売面はもちろん、ロケーションでも貢献していますよ。ウイニングランは6月1日にスタンダードタイプが出ます。モニターのサイズは変りませんが、横幅がうんと狭くなり、安廉で供給します。

ビデオゲームでは最近、映像の表現力が相当高度になってきています。ところが、ウイニングランは立体画像で入力されたリアルタイムシミュレーション。単純比較で画面が粗いんですね。ですから試作を見ていた段階、特に静止状態の映像を見ていると、細かさという点では逆行していますから、それがどの程度プレイヤーの方々に受け入れられるか心配していたのですが、ふたを開けてみると、心配する必要はなかったわけです。この開発に4年費しています。

——映像という点では昨春、JCGLの元社員25名を招請されましたが……

河井課長　そうですね、今後CGによる精巧な画と、リアルタイムで画を描くという、同じCGでも両極端の技術をうまくミックスできれば、新しいメディアになるんじゃないかな、リアルタイムでこんな画像出ればすごいな、という楽しみがありますね。ゲームに限らず、今まで考えられなかった映像の世界が展開できます。夢の様な話しですが、将来はそういう方向に向って

いけるだけのベースを持ち得た、ということですね。横浜に未来研究所を設け、そこにCG事業部とウイニングラン等をつくった開発3部が入っていますが、かなり期待できると思っています。

——今期の期待作といいますと……。

河井課長　3月のショーで出展したダートフォックスは最大8人で通信機能をもたせたもの。この通信機能を使ったゲームは今後も出していきます。ウイニングランの通信機能付なんかも面白いんじゃないかといってるんです。もっとも、開発スケジュールという点で、後先、いろいろとあるものですから……。

ロケバリエーションは4タイプに

——一方、ロケーションですが、前々期の4.6％増に対し、前期は16.7％増。こちらも好調ですね。

河井課長　そうですね。当社のロケーションは従来、ナムコランド、キャロットという展開でしたが、新たにプラボ（プレイラボラトリー）とプリッズ（プレイキッズ）の2タイプの店を各2～3店舗、実験的に展開しています。

プラボはビリヤードやダーツ、メダルゲームなどを組み込んだヤングアダルトを対象とした店、プリッズはプラボと似てはいるんですが、ボーリング場やアスレチックなどの施設と同一の建物あるいは同じフロアにあるスポーツ感覚のある店と区分けし、この実験がそろそろ目鼻がついてきたところです。

この2つを加えた4タイプの店舗企画が確立できつつあります。今後の出店には対応しやすくなりました。

——SCロケのウエイトも高いものがあります。このマーケットは今後拡大の方向にあるものの、同時に、今後ロケーションとして確保するのが難しくなってくるのでは、という背後の動きもある様ですが……。

河井課長　SCについては、今までもそうですが、専門的なロケ運営を提案できる体制がなければならない、そうした点から、4月1日付で組織変更を行いました。従来は営業部の中に営業を統括する管理課と企画課があり、そして各事業所があるという形態でしたが、新しく店舗企画課と企画開発課、業務課を設置。これにより、営業企画課でやっていたことをより専門化する体制が整いました。今期はそのへんを充実させ、過去の運営ノウハウをマニュアル化するとか、実験店舗を充実させるという方向で取組んでいきます。

いずれにしても、今後のロケーション運営では、画一的なものばかりでなく、それぞれの立地やスペースを考慮した運営上の工夫が大切になってきますね。

家庭用は安定的に推移

——コンシューマについては、国内から海外へという展開の中で、どう見ておられるでしょうか。ファミコンについては、ライセンスに関し交渉を継続中という問題もある様ですが……。

河井課長　コンシューマも多様化。ハードウェアが大々の特長をもって出ていますので、要望があればそれに合ったソフトを出していこうというのが基本的な姿勢ですね。

予測的に言えば、これだけハードが出ますと、ある程度眠っているものがあるにしろ、急激に誰もやらなくなるということはあり得ないことでしょう。眠っているものも何かきっかけがあれば出てくる、という面もあります。ですから、まだまだニーズのある市場であり、全体としては安定的に推移していくのではないかと見ています。

——その他の展開ではいかがでしょう。

河井課長　福祉関係では先頃、目の不自由な方に重宝な「簡易無線呼出し機、ピピエイド」を出しました。健常者用としてもいろんな用途展開があります。また5月15日には、「おもしろ電話・美声ホン」を発売しました。ボイスチェンジャーの機能を組み込んだものです。6月中には電車の中吊り広告や雑誌広告で販促していく予定です。

その他、映像関係では昨年「未来忍者」のビデオソフトを出しましたが、今年は、近々発表できると思いますが、日米合作の映画の製作に共同出資し、映像産業への参入を考えています。

また、昨年青葉台にビデオのレンタルショップ「キネマ倶楽部」をオープンしましたが、この3月25日には、五反田に2号店をオープンしました。オリジナルソフトを出したこともありますが、ビデオマーケットの動向を把握する、という意味で展開しています。

今期目標は440億円、ウイニングラン技術の応用検討も

——さて、今期の目標をうかがいましょう。

河井課長　総売上げでは440億円という数字が出ています。

——前期の目標は400億円でしたが、415億円まで積上げられました。従って、もう少し上げられても、と思うのですが……。

河井課長　いろんな要素がありますので、まあその辺までは確実にクリアできるであろうということです。

——今後という点では、ウイニングランの応用が楽しみですね。

河井課長　そうですね、当初から狙っていたのですが、リアルタイムシミュレーションは単なるビデオゲームだけでなく、他の業種にも参入できる技術であり、いろいろな応用ができるのでは、という発想がありました。

CGとゲームの技術をドッキングさせ、うまく花開いた頃にはということですが、こうした技術はゲームの世界だけにとどまらず、我々AMマシンメーカーが世界を含めて最先端に立っているだろうと思います。

——それは今期の目標でしょうか、それとも、もう少し先の将来なのでしょうか。

河井課長　そうですね、今期は難しいかもしれませんが、今期中に何かそのきっかけでも掴めれば、来期のスケジュールにはと考えています。

3次から4次、4次から5次、6次産業を模索

—ところで、先月号では中村社長の講演（於・日本SC全国大会）を掲載させて頂きました。今まで断片的にはお聞きしていたものですが、随分奥が深く、産業界の将来と合わせ、非常に興味深いものでした。

河井課長　10数年前、中村製作所からナムコに社名変更した辺りから、今後ナムコをどういう方向へもっていこうかということを考え、練り上げたものですね。

当時、すでに第3次産業というのはふくれ上り、サービス産業全般の中にナムコをどう位置づけるべきかを考え、その後、いろいろな文献にも当り、体系づけていったということですね。特に、1次より2次、2次より3次の方が利得が高いんだ、という英国の経済学者の考えは、その閃きをふくらませました。

そして、理論先行でそれを実証していかなければならないという形で、理論に似う経営をやってきたわけですね。当初は社員の中でも、唐突に言われて、「何だろうか」という戸惑いもありましたが、今日では、「なるほど、その通りだな」という様に社内にも浸透熟成されつつあります。

—特にここ数年、社会一般にもそういう認識が高まってきていますね。

河井課長　そうですね。精神性の時代へと向ってきている、という点で予言者的な観もありますね。

—非常に先見性のある提言をされてきたと思います。ただ、当業界について言えば、そういう流れにはなってきてはいますが、実践の部分ではまだまだ遅れているというか、まだこれからという面が多いですね。

河井課長　ええ、本来は先行していなければならない職種のはずなんですが……。そういう意味で、少くとも他業界には遅れをとっていない、というところまではやっていかなければいけませんね。

—特にロケーションに於ては、そうした点を意識的にであれ無意識的にであれ、実践した所が成長していくでしょう。

河井課長　もっとも、頭ではわかっていても、なかなか難しいんですよ。失敗もあるだろうが、といって失敗はしたくない。で、トライエンドエラーという形で実験的に取組み、模索していこう、ということですね。

—期待しております。ありがとうございました。

テクモ㈱

長田庸照取締役販売部長

松井与史郎取締役総務部長

テクモ㈱はここ4～5年、厳しさが嘆かれる業界の中にあっても、堅実に業績を伸ばしてきた。

昨年3月決算では、総売上げ57.2億円、経常利益6.8億円であった。

そして、昨夏の取材では「来年の秋を目標に、東証の店頭市場への株式公開の準備作業にかかっております」との発言があったが、それも数カ月後にと迫った。

同社のこの一年を、長田庸照取締役販売部長と松井与史郎取締役総務部長に聞く。

3月決算、総売上・利益共アップ

—まず、前期・3月決算の概要をお聞かせください。

松井部長　まだ具体的な数字は申し上げられませんが、おかげさまで売上げ、利益共、当初の目標を若干上まわる数字を上げることができました。前半ではコンシューマの「キャプテン翼」、後半では「忍者龍剣伝」が好評でした。また、後半にはコンシューマを含め、アメリカ市場で業績を上げたのも大きかったですね。

長田部長　「忍者龍剣伝」はヨーロッパでは「シャドー・ウォリアーズ」として、アメリカでは「忍者外伝」として出荷し、好評を得ています。

—ところで、寡作主義と言えばいいのでしょうか、昨夏は「複数のテーマを意欲的におっかけています」とお聞きしたのですが、前期中はそれが表面には出ずに……。

長田部長　そうですね。振り返ってみて、広告費が少ないのに驚きました。（笑）いかに商品が少なかったかということですね。

AOUエキスポ出展は新展開第1弾の助走

—もっとも、この3月のAOUエキスポには、それがドッと吹き出た感じですね。これがテクモさんの小間だろうか、と一瞬戸惑いました。

長田部長　これまでの展開からすれば、そうでしょうね。しかし、あれはほんの一部があらわれただけなんです。「複数のテーマを…」といいました様に、新展開の第1弾の、そのまま助走、といったところなんですよ。

—ということは、かなり間口の広い開発に取り組んでおられるということですね。そういう意味では「第1弾の助走」として、

比較的長期にわたり、安定的に稼動するプライズマシーン、メダルマシーンをもってこられたのは賢明な策ですね。もちろん、今期にも新しい展開が期待できる……。

長田部長　そういうプログラムになっています。

——やはりショーへの出展が、そういうタイミングと見ていいのでしょうか。

長田部長　そうですね。ビジネスの場としてショーは大切にしていきたいと思います。

今年は「アミューズメント元年」

——前期はコンシューマで、特に米国で業績を上げられた様ですが、今期はどう見ておられるでしょう。

松井部長　今年も期待できると考えています。米国市場でのファミコンは、昨年末でハードが1千1百万台となりましたが、今年は2千万台まで行くでしょう。これがどう持続するかは、ひとつにはいいソフトが供給できるかどうかにかかっていますが、国内市場での動向とちがって、かなり持続的に推移するのではないでしょうか。

店頭公開は9月末～10月初

——ところで、今秋には株式の店頭公開を予定しておられ、いろいろお気使いもあろうかと思いますが、これはスケジュール的にはいかがでしょうか。

松井部長　予定通りにいけば、9月末から10月初めになるでしょう。公開を果すにはいい環境になってきています。

ロケーションにも一層の注力

——次にロケーションの動向ですが、東京、名古屋、京都、大阪に35店舗運営しておられますが……。

松井部長　この1年、若干増といったところです。店舗数は変わりません。今まで多少手薄な面もあり、今後は力を入れていきたいと考えています。

長田部長　学生街やSCが中心となっていましたからね。

——業界全般に、一時期の低迷を脱しつつある、という感じがありますが……。

長田部長　私は決して低迷だとは見ていません。メーカーの責任ではないでしょうか。もっとも、オペレーターの側にも、ハードに頼りすぎ、という側面もあります。

　いずれにしろ、メーカーとしても、オペレーターとしても、今年は「アミューズメント元年」だと考えています。これは決して、我々だけがそうだというのではなく、業界全体がそういう時期を迎えているのではないでしょうか。

消費税対策は業界全体としての問題 営業時間延長の折衝も

——ロケーションについては、消費税について有効な対応はないのか、このへんどうお考えでしょうか。

松井部長　特にこれというアイディアがあるわけではありませんが、業界全体として大きな打撃を受けるものであり、業界全体として考えるべき問題ではないでしょうか。

　一案としては、現在、営業時間は午後12時までとなっていますが、これを1時間延長する方向で折衝する、ということがあってもいいのではないでしょうか。

長田部長　これは昨年もお話したことですが、法による規制はあまりにも一律的にすぎます。生活時間、余暇時間の多様化に側していないということです。健全営業の推進をはかると同時に、そうした配慮への働きかけも必要です。

将来性のある業界 仕事そのものが面白い 若い業界(人材が不足)

——松井部長は金融関係より転じ、昨年6月にこちらへおこしになったそうですが、そうした経歴の方から見られて、当業界についてどういうことを感じられたでしょう。

松井部長　私の場合はまだ総務だけですので業界全体の姿がまだよくわからないんですが、限られた経験の中だけでお話しますと、まず、ひとつには、将来性のある業界だなということ、次に、仕事そのものが比較的面白いんじゃなかろうか、ということ、そういう感じが致します。

　やはり完全週休2日制も定着するでしょうし、余暇の時代ですからね。波は必ずあるでしょうけど、需要は増えることはあっても減ることはない。趨勢的には成長する業界だと感じています。そして、扱う商品が商品ですから、仕事自体も面白いな、という感じを持っています。

　それから、もうひとつ、業界自体が比較的歴史が浅いというか、若いせいか、やはり人材が不足しているな、という感じも致しますね。

長田部長　特に、中間管理者が不足していますね。潜在的なマーケットニーズに人材がついていけない。業界全体にそういう面があるのではないでしょうか。

——なるほど、10年前に急成長した、そのツケが回ってきている、ということでしょうか。

松井部長　もっとも、これからはいい人材が集まる、そうなってくると思います。

店頭公開、社内体制の整備 新時代に対応した製品の多様化

——最後に、今年の抱負ですが、松井部長は改めて言うまでもない、というところでしょうか。

松井部長　そうですね、とにかく店頭公開を成功裡に果したい、ということですね。それがすめば、社内体制の整備・組織化を一段とすすめて行きたいと考えています。

——長田部長はいかがでしょう。

長田部長　アミューズメント元年ですからね、新しい時代に対応したアミューズメントを提起すべく、製品の多様化を図りたいと思います。

——お忙しいところを、ありがとうございました。

㈱タイトー

代表取締役専務　大植正道氏

――最初に前期の業績をうかがいたいのですが、タイトーさんは昨年（六三年）３月の決算では売上高四七八億円、経常利益が三九億六千万円でした。昨年うかがったお話ですと、五年後を目処に売上高一千億円、次期の目標は五〇〇億円とうかがっていましたが、今年３月の決算を済まされて、達成度といった点ではいかがだったのでしょうか。

元年3月期決算　目標の500億円をクリア

大植　正確な数字はまだ把握しきれていませんが、前期比で一〇パーセント以上の伸びを達成できたと思います。ですから目標としていた五〇〇億円は越えていますね。また企業として重要な利益も（売上高の）一〇パーセントを確保したいと思っていたのですが、これも達成できそうです。売上高の伸び率で対前年比一〇パーセント以上の伸び、その中で利益率も一〇パーセント以上を確保するということを基本スタンスとしたストーリーで歩んでいかなければ「五年で一千億円」という売上げ目標は達成できませんからね。

――タイトーさんの前期の利益率は八パーセント強でしたから、その意味では今期は売上げの増加率よりも利益の増加率の方が大きかったということになりますね。

大植　そういうことになると思います。

――昨年、タイトーさんは三五周年を迎えられたわけですが、昨年うかがったお話ですとこれを機にあらゆる自社資源を棚卸しして、それをどのようにエネルギーに変えるかがポイントであるとおっしゃっていました。その資源とは国内、海外にわたっての数多くのオペレーション、研究開発力、工場における生産力、ソフト開発力、イベント・ツール、全国の販売網、海外のネットワークといったもので、これらを棚卸しし、今後これをどのようにエネルギーに変えていくかということがポイントとされていたわけですが、これが具体的にどのような形で展開されていったかというあたり、あるいは昨年の段階ではうかがえなかったことなどをお話いただければと思います。

徹底的なマニュアル化推進

大植　確かに昨年はそういうスタンスを作りまして、それらを一つ一つ成し遂げていかなければならないのですが、まずそのために仕事のやり方、仕組みを大幅に変えました。正確にいえば「変えた」というより、やり方を統一化したというべきでしょうか、各人の役割を明確化してその役割についてのマニュアル作りを進めたわけです。具体的には「店舗マニュアル」「店長マニュアル」「営業所長マニュアル」というようなものを、仕事の手順も含めて全部の統一化を図っていっているわけです。例えば営業マンにも「販売マニュアル」があるわけですが、このマニュアルにそって営業活動を進められるように、教育を徹底的に実施したわけです。またその教育については「TDT（タイトー・デベロップメント・トレーニング）」という「教育手法」を別に作りました。この「TDT」は具体的には四泊五日を原則、一つの単位を一五人としたもので、かなりの強行スケジュールでしたが、ほぼ全国の店長、営業所長は全部このマニュアルにそった教育を終えました。一部の直接の営業マンの教育にも入っています。店長、営業所長、営業とそれぞれの仕事内容によって少しずつ違っていますが、それぞれの形式を決めて進めてきたわけです。これがかなり功を奏してきていると私どもでは見ています。

大幅な機構改革も実施

二つ目としては事業の専業化の徹底を図りました。そのために今期は組織の大幅な機構改革を実施しています。その基礎をお話した教育の実施によって作ったわけです。今年四月から機構改革に入って専業化を促進しているわけですが、その専業化とは例えば従来は一つの営業所で色んなものを扱っていたものを事業別に三つに分けたわけです。一つはAV事業、これはようするにオーディオ・ビジュアルということですが、カラオケ器材を中心にした事業展開で、独立採算を導入した一つの事業本部下におき、営業所も完全に分けました。二つ目はアミューズメントを中心にした事業でアミューズメント・オペレーション、AO事業と呼んでいます。もう一つはショッピングセンターのアミューズメント施設を中心にした事業で、アミューズメント・ショッピングセンター事業、ASC事業と呼んでいます。このように三つの事業に分けてそれぞれの独立した採算性を用い、確たる事業計画を作成して各々の事業の中長

期を含む目標、ターゲットを明確にするようにしました。これは具体的に誰が、いつまでに、何をするかということが、個々のレベルで目標数字を持って設定されています。

　また販売事業は国内の販売と海外の販売を完全に分離しました。これは今までのオペレーターさんを対象とした販売網の整備と強化を狙ったもので、販売手法をマニュアル化しています。予定実績のチェックシステムを導入してフォローするようにもしました。

　特機事業、これはティーアップ・ロボットやアミューズメント・ロボットなど各種のロボットを中心に地域特約店を通じて販売していますが、これに関しては特約店制度を再構築して、特約店の基本的ルールを明確にしてこれも四月から実施しています。

　コンシューマに関しては従来通り、ファミコン・ソフトを中心にPCエンジン、あるいはセガさんのメガ・ドライブ向けのソフトの開発をより強力に進めていきます。また、問屋さんを通じて販売していくのは従来通りですが、小売店に対しても訪問活動を徹底させていくつもりです。これは勿論、直接販売ではなく、情報の入手と販促活動を進めるためですが、これもマニュアル化しています。

　この他に生産関連、海外事業がありますがこれも同様にブレークダウン（分解）作業を進めています。「エネルギーに変える」手掛かり、入口として、まずこのような体制を敷いてきているというのが現状です。

〝タイトー変身〟の原因は？

——昨年はキーポイントとして、ネットワーク化とマニュアル化ということが挙げられていたと思いますが、これを全ての領域にわたって実施されたということですね。

大植　そうですね。まだ一部できていない部分もありますが「マニュアル」と「教育」を繰り返し繰り返し実施していますから、全社員のほぼ三分の一は教育できたのではないかと思っています。今後は残りの三分の二に向けて実施していくわけですが、一方で教育のフォローアップ体制も敷いていますから、順次、第二次、第三次の教育に入って行くことになります。だいたい（社員）一人につき二～三年に一度はフォロー教育に入っていけるようになると思いますね。ですから教育の専任者のチームの育成も図らなければならなかったのですが、これもほぼ出来ました。

——最近、業界の会合で業者の方が「タイトーさんはガラッと変わったね」と口にされたのを聞いたのですが、その「ガラッと」という言葉に実感がこもっていました。外部の方がそう感じられるということは、この一年間という非常に短期な間に今お話いただいたようなことを各分野にわたって、かなりハードな形で実施されたんだなと想像されますね。

大植　実施というよりはまだ入口にいるわけなのですが、今申し上げたようなことは完成したものとは必ずしも思っていませんし、一応、手をつけて走りだしたところですから、まだまだこの一年をかけて整備しなければならないと思っています。ただ、人の具体的教育という部分にかなり力を入れて始めましたし、ただ単に教えるということだけではなくして「動き」を中心にしたマニュアルをもとに相当具体的に一人一人の動きを位置づけていますから、その意味では、外部から見られると人の動きが変わったように映るかもしれませんね。

初めに「教育」ありき

——教育に力を入れられたということはCIの導入と大きな関わりがあると思われますがやはり、教育が先決問題と判断されたわけですね。

大植　そうです。「企業寿命30年説」もありますが、諸先輩の作り上げてくれたものですが今は新しいタイトーとして進んでいくために「まず意識改革をして下さい」とお願いしたわけです。その意味では「過去を捨てて下さい」と。古い今までの概念を捨てて「見るもの」「聞くもの」を新しい気持ちで見、聞きなさい、と。要するに過去にこだわらないように、ということをかなり強調したわけですね。もしこだわるのであれば、人事異動も含めてセクションも替えましょうと。自分が新人の気持ちでのぞめない人はセクションを替わってもらいました。結果的に上の人は相当な若返りを図りましたね。例えば、今まで販売を担当していた部署の長も、今まではオペレーターさんに顔見知りが多いということはメリットだったかも知れませんが、私どもはもうそんなに心安くなくても、初めからお客様に「宜しくお願いします」といえる体制を敷こうということで販売部長も替えましたしそういう意味ではレンタル部門のマネージャーも全て若返りを図りました。皆、新米になれ、ということが基本なのです。お客様には「新米ですから宜しくお願いします」と挨拶しています。教育も「知らないんだよ、知らないから『教育』をするんだよ」というところから入っているわけです。「過去は捨てて下さい」そして「こだわりも捨てなさい」ということですね。三五年目ですからその三五年の歴史も大事にしなければなりませんが一度それを皆で捨てて、一からクリアになろうというのが先程申し上げた「TDT」の中の一番の基本にもなっています。社是、経営理念も新たに作りました。当社にはこれまでにもそれらしきものはありましたが、一から作り、その意味するところを社員一人一人にそれを毎日唱和してもらって会社の基本的な考え方を理解してもらっています。事業計画発表会を全国で開催し、全社員に一人一人、大きな声で発表してもらいました。それは具体的な数字といつまでに何をやるかを皆の前でいうわけです。北海道なら北海道地区の全員が集まって皆と約束をする。これ

は全てテープに取ってありますから、自分で語った声を一週間に一度聞く。これは誰が言ったものでもなく、自分が言ったものですから守ってくれ、と言っているわけです。これも訓練の中で発声練習をしていますから皆、大きな声で言ってます。「私は何年何月何日までに、何を何台売ります」とか、自分の欠点を直すものとか目標は色々ありますね。現在は全員が朝礼をやるようになったのですが、これもマニュアルが出来ましてその方法は統一化されています。テープを聞くのもこの中に組み込まれているのです。

チェックシステムを作成 ファインプレイは不要だが……

——それにしても、言葉でうかがうとスムースにいったようですが、実際問題としては多くの企業がやりたくてもなかなかできないことですね。歴史があればあるほど、企業体質の改善には抵抗が出がちで大変だったと想像されるのですが……。

大植　私自身も全国を回って説明の話を何回かしました。組織、機構を変えるにあたっても全社員に誤解が起きないように、地域毎に女子社員まで全員に集まってもらって、具体的な説明と勉強会を持ちました。勉強会もより具体的に何故かということをよく分かってもらうようにするためで、二時間ほどのものですが、これを全国で繰り返しました。営業所レベルについてはチェックシステムが出来てまして、毎日各営業所が何をしたかが本社で把握できるようになっています。簡単なチェックだけのものですが、店舗から営業所、営業所からエリア、エリアから営業部長へと上がるようになっているわけです。毎日確実に提出するようになっていますし、途中が抜けると合わないようになってもいます。このように仕事の流れを「仕組み」として手順書にまとめてしまいましたから、この手順書に従ってする方が易しくなってしまったのです。従来は個々の経験や勘で行っていましたからバラツキが多かったのですが「ここに書き込みなさい」という形ですべて指示に従えばよくなっているのですね。まだ不備な点はたくさんありますが、ここでもまず「動く」ということを重視していますから、最初は一枚の紙に二～三項目チェックすれば済むようなものを流し、流れを確認してから少しずつ項目を増やしていくようにしています。朝礼も、これをしないと先に進まないようにしてしまったわけです。体操から始まって、全てマニュアル通りに進めないとおかしくなるようにしていっているわけですね。これは「形」から入っているわけですから、これを実行すれば業績が上がるというものではないのですが「洩れ」を防ごうとしているわけなのです。私どもの業界における営業は実に様々なお客様を相手としているのですが、個人商店主を相手とするとかく事務が乱雑になりがちなのですね。債権問題にしても不良債権が他業界の平均より多いとか……これは予信の問題でもあるのですが、売りたいということと予信のアンバランスがあるのではないでしょうか。これを「仕組み」の中で動けないようにしてしまうわけです。そこまでして売る必要はないですよ、というわけです。そこで「Q＆A」を作ったわけです。お客様に聞かれることはだいたい決まっているのですね。せいぜい一〇種類程度です。これに対しては「Q＆A」を作り、これに基づいて訓練して、それ以外のことを聞かれた場合は「私には分かりませんので」と一度引き上げて、後は上司に任せるという風にしているわけです。そしてモノを持ち出す時には伝票を切らないと出せないようにする。モノが先で伝票が後、というようなことを断つわけですね。これは機構的にできないようにするわけですからそんなに難しいことではありません。しかしそうすると営業サイドから「そんなことをしたらモノが売れません。お客様に怒られます」という話が必ず出てきます。しかし、会社はそれでも構わないということでやっていることですから「お客様に怒られたら会社が謝るからいい」というわけです。初めは皆戸惑いますが、モノが動きませんからね。これは現在一〇〇パーセント機能しているか、というとまだそうではなく、身体でなく頭で考えながら動いている段階ですから個々のケースでは問題も起きていると思いますが、かなり改善されてきていることは確実です。後はこれに勢いとリズムを乗せれば、かなり売上げにも貢献してくるとみています。これも体制作りであり仕組み作りなのです。それを、どちらかというと売上げを取るということで従来通りの線で走っては困りますから、ある瞬間は捨てなければなりません。実際、そのために失った仕事もたくさんありましたね。しかし、私は一貫して「ファインプレイは望まない。その代わり正面に来たゴロは絶対に逃がさないように」を合言葉としてやって来たわけです。

タイトー・デベロップメント・トレーニングのようす

システムを今後、コンピュータ化

チェックシステムあるいは集金の予実システムもまだまだ一〇〇パーセントの稼働をしてるとは言えませんが、これを通じて入ってくる実態、事実情報は手前味噌みたいですが凄いものがあります。その提出を守らせるようにするまでに三ヵ月はゆうに費やしましたが、各店舗がどのような状況かが全て分かるようになっていますから。後はこれをコンピュータに乗せるだけです。まず「形」で行いそれが流れるのを見てそのままをコンピュータに乗せるというのが私流のやり方なのですよ。泥臭い方法ですが手作業でやってみて、そのために多くの人手が必要となり効率が落ちてもそうしてみて初めてコンピュータシステムに置き換えれば、省力化、効率化は図れますからね。その意味ではコンピュータに乗せる前なのですが、相当流れ出しています。今期中にこれが完成し、来期くらいにコンピュータシステムを作り出せれば、末端の営業所や店舗の動きはかなり見えてくるようになると思っています。そのシステムが出来上がることによって売上げが上下するということではなく、かなりの省力化が可能になると見ています。

オペレーション事業とレンタル事業を分離

私どもでは当社の事業の内容についても整理を加えたのですが、一つにはオペレーション事業があります。オペレーション事業とは何か。これは当社の機械を持って自分たちのノウハウでこれを演出して事業としての対価を得るというものですね。またレンタル事業とは当社の機械を丸々お貸しして、相手様に事業を営んで商売していただき、私どもは機械の貸賃をいただくというものです。これまではこれが明確に区別されていなかったのですね。オペレーション事業にはどんな形態であれ、営業許可申請は当社が行い、人員を投入して運営しているところは全てこれに含まれるわけです。これに対して、相手様が許可申請を行われて私どもに営業の相談があるというケースはレンタル事業となり、基本的なスタンスが異なっているわけです。この二つのものは別個の手法と動きがあるはずなのですね。カラオケも機械をレンタルしているわけで、お客様がそれでどのように儲けられようが私どもにとってはレンタル事業なのです。そのレンタル料の支払い方法が歩合であったり、ギャランティであったりするわけですが歩合であれば鍵を管理させていただき、月一回の精算をさせていただくとか、ギャランティでは鍵をお預けしますが、その代わりに一ヵ月分前金でいただく。メンテナンスについてはコールサービスで対応し、問題が起きればテクニカルサービスセンターから係員が伺ってメンテナンスを行う、といった具合にそれこそコールサービスを実施する女子社員のテレフォン・トークまでも含めて全部がマニュアル化されています。そこにないような例外事項が発生した場合はどこに聞けばよいかも明確ですからそれ以上のことをする必要はなくしてあるわけですね。

訓練期間一〜二年

――昨年お話に出た「マニュアル化」「ネットワーク化」というものが、それほどまでに徹底されていられるということは、正直申し上げて想像できなかったものですから非常に驚いているわけですが、よくいわれる企業成長過程における壁を破るイノベーションというものは、こういうものなのですね。

大植 ただ、今はまだ皆が頭で考えて動いている時で、ぎこちなく動いています。これが反射的に身体が動くようにするためには訓練期間が必要とされるのですが、これには一年から二年要すると思っています。まだ、飛んできたボールを見て、右に逃げるか左に逃げるか考えているわけですから当たってしまいますよね。これが反射的に動けるようになると大変に強くなると思います。今は営業などは特に大変ですね。例外事項が次々に出てきますから、これを処理するのが今は大変なのです。

――こうしたことは部分的に対応するということは難しいでしょうから、この一年間は全社的な地ならしをされたということですか。

大植 今当社で手つかずにあるのは生産と研究所の部分ですね。ここは一番難しい部分なのですが、それではどうするかというとこういうことがやりやすい営業分野で外側を囲みながら技術者を固めていかないとダメなのです。真綿で囲むような形にして仕組みを作っていってやっと技術者は一つの形の中に入ってくれるのですね。私はかつてコンピュータの技術者を管理していましたから、経験的にもそれは分かっています。今はその外側固めをしているわけなのですから……タイトーは外から見ると相当変わったと思われるでしょうね。今までは社員が適当に「ハイ分かりました」といっていたものが「少々お待ち下さい」とか「何日までにご返事申し上げます」という言葉が出てきたりするわけですから。言葉使いも行為と連動していますし、それ以外の言葉は使うとぎこちないですから、皆マニュアル通りにしているみたいです。末端がそうですから、今までのタイトーと違うなという印象を持たれるでしょうね。

企業としての「形」を作る

――営業というものはこの業界に限らず、前近代的な人間関係に依存したといいますか、情に依存したものが幅をきかせているようなのですが、そこにクサビを打たれた

なという感じがしますね。

大植　ただ、こんなことを申し上げると業界の方々からご批判をいただくことになるかも知れませんが、私はこの業界の慣例とか風習とか色々あるものをある部分で変えていかないと、われわれ自身の業界そのものが成り行かない部分があると思うのですよ。やはり業界の中で蓄んでいたのではダメだと思うのです。そうした意味では、今までは業界も狭かったですから人的絡みで商売をしていく要素はあったと思いますし、それでも良かったのだと思います。ところが業界は他のエリアに食い込んでいかないとパイは大きくならないわけですね。そうなるとそれなりのスタンスを持った形、親しき中にも礼儀ありではありませんが、企業としての形、それも五〇〇億企業になっているわけですからそれなりの体裁を作った対応を考えていかないと、われわれ自身が業界で負けてしまうのではないかと思うのです。業界への大手資本の参入は今後も増えていくことは十分に考えられることです。それがどんな形かは分かりませんが、企業の体力を強化していかなければならないのです。今まではこの業界の枠の中だけで回っていましたからそれはそれで良かったのでしょうが、これからはそうもいかないと思うのです。アミューズメントの世界は広がっていきますから、われわれもまた何かの拍子に枠の外にうって出ることがあるかも知れません。その時には一定のルールに従った形ができていないとそれもできませんからね。私は教育の段階は前期で終わり、今期からは訓練の段階に入ったと思っています。「教育」というものは知らないことを知るために行うもので、「訓練」はそれを自分の身体の一部として動けるようになることですね。来期には「実践」で生かせるようにできたらと思っています。

幹部社員は外部で「教育」

——その「教育」のシステムはどのようにして作られたのですか。余りにも短期間に成されたということで興味深いのですが。

大植　まず先生を作らなければならなかったのですが、先生を作るのに苦労しました。

——それは外部に依頼するとかということでは無しに社内に作られたのですか。

大植　そうです（笑）私が作ったのですが…カリキュラムの内容から、一応指導して作りました。例えば「店長マニュアル」もベテラン店長を集め、私が指導して作ったのです。「教育」も私がその中から抜粋して、ある手法を用いて彼らに教えていったのです。ですから最初は私も入って指導の仕方を教えました。二～三回やれば慣れてきますし、自分なりのものを入れてきますからね。この計画には営業部長以上の今回の「教育」の対象にならない人間、約一〇〇名ほどになるかと思いますが、全員を専門企業が主催する一五日間のセミナーに参加してもらいました。これは社内の「教育」を実施するにあたり、上の人間が下の人間に対して自分がまず外部の教育を経験してきたという前提が必要だったのです。これがないと「教育」を上の人間の理解がないと潰してしまうからです。例えば指示を受けた時には「ハイ」と答えるだけではなく「いつまでに何をやれ」という指示には、「分かりました。いつまでに何をやります」と確認の意味で反復することを教えても、上の者がそれに理解がなく「ぐちゃぐちゃいわなくても、ちゃんとやればいい」とやってしまいますとリズムが合わなくなってしまうのですね。これが逆であれば、下の者への「教育」はいくらしても全部合うようになるわけです。どこの会社も教育の必要は認め、下の者の教育をしますが、上の者を先にしなかったら絶対にダメです。そして上の者は社内では出来ませんから外部に依頼するわけです。

当社の場合はそういうものに渇望していたようで「Q＆A」作りが非常に盛んになっています。

マニュアル作りは人間のパワーの均質化をもたらす

——店舗のリニューアルや新しいゲーム機の導入、レイアウトなどの周辺については熱心な研究をする人も増えてきているようなのですが、本当は一番大事だといわれていた人的な部分にはほとんど手がつけられないでいたのですね。方法がないと諦めていたのかもしれませんが……。

大植　これは構造的な問題も絡み、だから儲かったとも言えるのですが、端的に言うと店舗では「管理する人は何もしなくてもいい」というシステムを導入していたのですね。ですからこれだけの店舗展開ができたのです。これが、こういう店長が必要だとかこういう従業員が必要だということでしたら不可能なことだったかもしれません。勿論例外もあるでしょうが、大半のオペレーターはそうだと思います。管理する人間は単なる店番で、お金はお客様が勝手に使ってくれるということですから、良い機械がないとダメだという発想にもなる。今までは、それはそれで良かったかもしれません。しかし、今やそれでなくとも人材が圧倒的に不足している時代です。いずれの企業であれ、優秀な人材のみを集めるのは困難であり、そうした状況をふまえて対応する必要に迫られているわけです。しかも、先程申し上げたような今までの仕組みでは、管理者は何もしなくてもいいことになってはいるのですが、それではもうお客様を呼ぶことが出来なくなっているのです。それは子供相手の時代に通用したもので、今はアダルトやファミリーが客層の中心を占めるようになって来ているわけですから、一応接客ということを考えなければ

ならなくなっている。そうなると、特別な資質のある人を集めなくとも店舗管理・運営ができるような仕組みを作らなければならない、ということになるわけです。店舗をリニューアルしてもメンテナンスのフォローがなければ意味がなくなってしまいます。マニュアル作りはそうした意味では苦肉の策でもあるわけですが、ワンパターンであっても例えば掃除をする時にはホウキを持ちなさい、チリトリを持ちなさいではなく、器材も統一して、ウチのホウキはこれでチリトリはこれだから、こうしてやりなさい、というような形まで決めてしまったわけです。いわれた通りのことをやってくれればいい、ということです。マニュアルでは店とはどういうものか、またどういう構造のものかを考えれば「入口」と「奥」だけでなく、日当たりの良い場所、明るい場所、暗い場所、色々あるわけで、それらの名前も決めるようなところからスタートしているわけです。そうしないと新しい機械が入っても何処に置くのかが明確になりませんからね。

　急ピッチでこうしたことでも進めない限り五〇〇億の壁、次に想定しているのは七〇〇億の壁ですが、そして一千億の壁と、これを突き破っていけないと考えているわけです。マニュアル作りは「資源」の最も基本となる人間のパワーの均一化を図っていきたいという狙いがあるわけですね。あとはこのシステムのコンピュータ化がフォローすることになるでしょう。

まず底辺の底上げ

——獅子が眠りから醒めたみたいですね。

大植　（笑）まだまだ皆様に評価していただけるような実態でもないとは思いますが、今年一杯かければ、かなり強化されたものになると思っています。ただ、これがそのまま会社の業績に結びつけられるかどうかということはまた別問題ですからね。ただ今年は社員皆が頑張ってくれましたから、決算賞与が出せるようになったことは、われわれとしても誇りにしたいと思っています。

　当社はもともと地味な社風ですが、着実に変えていきたい、変化させたいと思っているわけです。

——タイトーさんは何といってもロケの数が多いですから、その変化の指向がその末端の部分であり、全国一斉の規模であるだけにリニューアルほどのハデさはありませんが、それゆえ逆にジワーッと業界の流れに大きな影響が出てくるでしょうね。

大植　新製品がどんどん出たり、新しい試みをするということもいいでしょうが、機械の出来不出来に左右されるのとは別に、底辺を底上げしていってその上に立つのが新製品の開発であり、新しい分野への対応であったりしていくことも必要だと思うわけです。

オペレーション売上は大幅な増加 店舗は大型化、アダルト化、ファミリー化

——ところで、そのオペレーションの売上げの方はいかがだったのですか。

大植　もの凄く良くなっていますね。特に大型店の方はどうなっているのかと思うくらい良いみたいで、倍増しているところもあります。業界全体も良いようなのですが、先程お話しした「教育」の効果が早くも出ているのかもしれません。いずれにしろ店舗間格差は一層増大し、店舗の「大型化」顧客層の「アダルト化」あるいは「ファミリー化」がますます進むと思いますね。インベーダー世代あるいはファミコン世代が既に子供を持つ親になったためでしょうか、家族連れがかなり目立つようになってきています。後はアベックが非常に増えてますね。休みが増えて外出をするようになったのですが行く場所がないのでしょうね。一方で当社でも子供だけを相手にしている店舗は非常に伸び悩んでいます。子供が入っているところは大人が入りませんから、イメージチェンジを図る必要を感じますね。都会、大型店あたりから新しい変化が起きているようです。これからは一から一〇まで全てゲームセンターというのではなく、人を集められるイメージ作りが大切になるのではないでしょうか。

　当社ではショッピングセンターのオペレーションについては事業部門を独立させましたが、ここは営業時間が長くなる傾向にあり、ファミリーにいかに長く遊んでいただくかということで、ショッピングセンターさん自身がかなり力を入れてこられているところだけに、他社に負けないだけのノウハウを構築しわれわれの側からショッピングセンターのアミューズメント・スペースの提案をショッピングセンターさんに出来ないと、これまでのように「空いているからどうぞ」というわけにはいかなくなると思いますね。ショッピングセンターさん自身がこのスペースを重視していますし、コンペティターになってきているわけですから。これまではゲームセンターと同様の対応をしてきたのですが、こうなると営業のスタンスも変えていかなければいけないというわけで、部門を分離させました。

地元オペと協力 共同運営も可能か!?

——ロケ展開では大手さんと地域あるいは地元ロケとの軋轢ということが、とかくの話題になるのですが……。

大植　私どもは業界の方々と一致団結して新しい業界作りを進めずに、業界の中でゴソゴソしていると、ショッピングセンターが良い例ですが、いずれ他業種に浸食されてしまうと思っていますね。当社のロケ展開はあくまでもメーカーとしてのスタンスからオペレーターさんを応援する立場に立ったものであってコンペするためのものではないのですね。これを忘れてはいけな

いと思っています。

――パチンコ屋さんですと、近くに競合店ができても暫くすると相乗効果を呼ぶのか両店共に繁盛するといったケースが多いようですが……。

営業所長、店長クラスを集めてのデベロップメント・トレーニング

大植　最近ではアミューズメントでも都会で一般の人を顧客とできるところではそうなって来ているようですね。これからは大手の業者が協力して、健全な業界であることを多くの人に知ってもらうような事業展開をすることも必要だと思いますね。また、これは可能かどうか分からないのですが、オペレーターさんと一緒に店舗運営をするようなこともありうると考えなければならないのではないでしょうか。共同で新しいことをやりましょうということで二～三社あるいは四～五社が協力する、あるいは当社が一ヵ所を借り受けて何社かに呼び掛けて共同運営するようなこともメーカーとして考えられると思いますね。

カラオケビジネスも新しい展開を見せる

――ところで、最近はカラオケ・ビジネスがカラオケボックスというものの登場で新しい展開を見せてきているのですが、このあたりはいかがですか。

大植　カラオケボックスは目を見張るような勢いで伸びてきていますね。カラオケの販売の方は前年の比較にならないほどたくさん売らさせていただいています。ただ、そのロケーション展開というものはまだ実験的に二～三ヵ所しかやっておりません。いずれも好調ですからもう少し増やしてみたいとは思っていますが、このボックス事業を専門にオペレーションするという気持ちは今のところ考えておりません。あくまでもアミューズメント施設の一つであるという位置づけでとらえています。ですからボックス専門の店を作るなどとは考えていないのですが、例えばSCロケの一部に二～三台置くとかアーケードの中にアミューズメント施設の一つとして置くとかは考えられると思います。

現在は先発地域と後発地域とでかなり格差がありますが、この1年はかなりマーケットサイズが広がるでしょう。販売分野ではかなり見込めると考えています。

――問題はそれが一定のキャパに達した時の問題と、もうひとつ、管理の問題だと思うんですが。

大植　そうですね。今までカラオケを歌いたいのだが、スナックに行くほどではない若い人たち。あるいは主婦等がターゲットになっています。ナイトのマーケットも多少侵食はするでしょうが、いずれ飽和状態になる。その先は運営に格差がつき、いい所はしっかりと生き残る。管理面では、基本的に中が見えるようにしていないとだめですね。ボックスでも密閉してはだめです。それと、部屋の中に部屋をつくるわけですから、空調をしっかりすること。そして、健全性ということを常に考えていかなければなりません。

体制の強化が一番のポイント

――先頃「エフ・ツー・システム」の発表がありましたが、開発面ではいかがでしょうか。

大植　マザーボードも遅かりしの観はありますが、コストの低いものを出していかないと、現在のマーケットに対応できませんからね。ボード類でいくつか面白いものを、それにクレーン関係、大型を含め、期待頂けるものを考えています。問題は各社オペレーターさんのスペースですね。飽和状態ですから、よほどいいものを出さないといけませんね。

――コンシューマはいかがでしょうか。

大植　これもかなり遅れをとっていたわけですが、前期はかなり巻き返しをはかれたと見ています。今期は海外で更に伸ばしたいと考えています。その他、今期はプリペイドカードの機能をいかして面白い展開がはかれればと期待しています。ロボット等の特機イベントも担当強化できる体制が整ってきました。

会社全体としては土台を更に強化すること、体制の強化が1番のポイントだと思います。開発も含め、完璧な仕組みをつくり、いろんなものを完成させたいと思います。昨年はかなり四苦八苦しましたが、今年はかなり自信をもってやれると考えています。

――期待したいと思います。本日はお忙しいところ有難うございました。

SUMMERゲーム・フェスティバル インテックス大阪

大阪'89アミューズメントマシンショー

申し込み数、44社210小間

7月1日・2日、インテックス大阪で開催される「大阪'89アミューズメントマシンショー」の出展申し込みがメ切られた。西日本で初めてのショーとあって申込状況が注目されたが、予定小間数をオーバーする44社210小間の出展申し込みがあり、主催者側もまず〝第1関門突破〞と胸をなでおろしている。

また、ショー会場で実施されるゲームイベント『大阪'89ゲームズチャンピオンシップ』の詳細が次のように決まった。

ゲーム大会は11機種で実施

大阪'89アミューズメントマシンショーでは、2日目を一般入場日としているが、この日会場で全国初の大規模なゲーム大会「大阪'89ゲームズチャンピオンシップ」を開催する。

これは、大阪府下の各店からの推挙者と、会場での予選通過者が決勝戦を戦い、OAO公認のチャンピオンを決めるという一大イベント。

実施要領は次のとおり。

1、機種　以下の機種が対象となる

①**イメージファイト**（アイレム）
②**原始島**（エス・エヌ・ケイ）
③**天地を喰らう**（カプコン）
④**グラディウスII**（コナミ）
⑤**天聖龍**（ジャレコ）
⑥**テトリス**（セガ・エンタープライゼス）
⑦**チェイスH・Q・**（タイトー）
⑧**忍者龍剣伝**（テクモ）
⑨**アクトフェンサー**（データイースト）
⑩**ウイニングラン**（ナムコ）
⑪**クレージークライマーII**（日本物産）

2、予選

ⓐ6月1日より6月25日までの間、大阪

5号館

間口122ｍ×奥行62ｍ
展示面積
Aゾーン4,728㎡
Bゾーン1,625㎡
合計　6,353㎡

府下百店舗（予想）で決勝進出者（シード権者）を推挙する（最高二百名）。

ⓑ7月2日(日)、午前10時より一般の予選を行なう。予選通過は各機種の一定得点（ボーダーライン）を、持ち時間8分をリミットとしてそれを越えた者とする（但し、申込者が百名を越えた場合、抽選で百名に絞る）。

3、決勝

予選ⓐ、ⓑそれぞれ通過した人々に、公平な抽選により決勝機種を選ぶ。

第1次決勝戦　1プレイの得点（持ち時間8分がリミット）で各機種ごとに上位4名を選出する。

第2次決勝戦　1プレイの得点（持ち時間15分がリミット）で得点を出し、第1次第2次の合計を決勝点として順位を決定する。

4、表彰

決勝進出者には、全員記念品として大阪'89ゲームズチャンピオンシップオリジナルテレフォンカードを進呈、各機種ごとの優勝者、準優勝者には優勝トロフィ並びに賞状を授与する。また、それぞれの優勝者を選抜した店にも表彰状を贈り、雑誌「ゲーメスト」誌上にも大会記事を載せて優勝者の栄誉を称える。

※参加店は1口3万円の協賛金を拠出することとし（1店舗につき最高10口まで）、1口につき2枚の決勝進出券（7月2日のショー会場への入場を含む）と8枚のショー入場券が得られる。

大阪 '89アミューズメントマシンショー送迎バス運行時刻表

7月1日（土曜日）インテックス大阪・ＪＲ新大阪駅・大阪ヒルトンホテル間に、下記時刻ダイヤで送迎バスを運行します。精々ご利用下さいませ。（但し、7月2日は運行しませんのでご注意下さい）

ＪＲ 新大阪駅発	インテックス 大阪着	バス号車	インテックス 大阪発	ＪＲ 新大阪駅着
8：30	9：20	1号車	9：30	10：20
9：00	9：50	2号車	10：00	10：50
9：30	10：20	3号車	10：30	11：20
10：00	10：50	4号車	11：00	11：50
10：30	11：20	1号車	11：30	12：20
11：00	11：50	2号車	12：00	12：50
11：30	12：20	3号車	12：30	13：20
12：00	12：50	4号車	13：00	13：50
12：30	13：20	1号車		
13：00	13：50	2号車		
13：30	14：20	3号車	インテックス 大阪発	大阪ヒルトン ホテル着
14：00	14：50	4号車		
		1.2号車	15：30	16：15
		3号車	16：30	17：15
		1.2.4号車	17：00	17：45

（新幹線中央出口・空港バス乗降口付近に案内人がいます）

オペレーターNOW

OAO（大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会）
「会員なんでも相談電話」

（担当　峯　久）

ＯＡＯ「会員なんでもご相談電話」４月16日から５月15日まで、１ヵ月間の受付件数は55件。

総件数は例月と変わらないが、⑩⑪の２件関係で24件と、ほぼ半数近くを占め、例年この時期には必ず入っていた「ゴールデンウィークの業況について」が零。少々変則的なデータとなった。（☎06・762・3232）

大阪ＡＭショー、出展申込44社210小間

「大阪'89ＡＭショー」についての問い合わせが他県４を含め14件入っている。「18日に出展申込みを締切りましたが、予定小間数192小間に対し、44社より合計210小間のお申込みを頂きました。お礼申し上げます。春秋のショーに加えての、大阪での開催ということで心配致しましたが、後は運営がスムーズに運ぶ様、会員・役員の皆さんのお力添えをお願い致します。」

ゲーム大会に、問い合わせ殺到

「頂いたお電話は、ほとんどが、ゲーム大会に関連し、『どういう方法でやるのか、参加するにはどうすればいいのか』というものでした。ショーの事務局にもたくさんのお電話が入っている様です。しかも、プレーヤの皆さんからたくさん頂いていると聞いています。２日目を『一般入場日』に設定、そして『ゲーム大会』を企画したことにより、２日目にはかなりの入場が見込まれています。それだけに、会場運営に混乱が生じない様、対策が検討されている状況です。プレーヤの皆さんに楽しんで頂くと共に、教育関係者、青少年育成関係者の皆さんに健全娯楽をアピールしたいものです」

「玉造ゲームセンター」に問い合わせ殺到

一方、「玉造ゲームセンター・相談」というかつてない項目が、訪問３を含めて10件。これは小誌５月号取材記事「中小オペレーターに活路はあるか？ケーススタディ・大阪・玉造ゲームセンター」が反響を呼んだもの。

「今後の店づくりの参考にしたいと、たくさんのお問い合わせを頂き、驚いています。それだけ皆さん、経営にいろいろと頭を悩ましておられるということでしょうね。私の店は幸いにも昨年10月以降のリニューアルで一応の成果を得ることができました。しかし、加えて強調したいのは、それは単にリニューアルだけでなく、店舗管理に対する長年の姿勢が実を結んだのではないか、ということです。形と共に魂が伴うことが大切ではないでしょうか」

更に加えれば、記事にはなかったが、峯夫人の店舗管理者としての内助の功も欠かせないものだ。

なお、プレーヤからの「無人コーナーへの苦情」が１件入っている。これは、コインを入れたが、マシンが故障で作動せず、しかも、どこへ・誰に連絡していいかわからない、というもの。オペレーターに一考を促したい。

受付件数（4/16〜5/15）30日間・合計55件

項目	内訳	件数
①８号営業所の許可申請手続		2
②　〃　名義変更手続（専業）		1
③　〃　店舗改装手続		3
④　〃　許可と地域規制について		1
⑤８号営業規制対象外機種について		2
⑥「消費税」について		3
⑦広域オペへの不満		1
⑧無人コーナーへの苦情（客）		1
⑨人気基板の問合わせ		1
⑩ロケテストのインカム問合わせ		4
⑩「玉造ゲームセンター」相談	府下	4
	他県	3
	訪問	3
⑪大阪'89ＡＭショーについて（他県４）		14
⑫営業時間違反（午後12時）併業		3
⑬賭博容疑	併業	2
	10％以下	2
	他県	1
⑭不良リース業者についての苦情		1
⑮その他		3

弊社《消費税》実施についてのお願い

拝啓　貴社益々ご繁栄の段お慶び申しあげます。さて、ご高配の様に「消費税法」が４月１日より実施されました。

つきましては、弊社発行誌の「購読料」並びに「広告掲載料」等に賦課すべき３％の消費税につき、４月度請求書（４月１日以降ご購入分並びにご契約分）より、下記のとおり取扱わせて頂くこととなりました。

各位のご理解・ご協力を賜りたくお願い申し上げます。

敬具

記

一、弊社発行誌の「購読料」について

	～'89.3/31迄	'89.4/1～5/31迄	'89.6/1以降～
月刊 コインジャーナル	￥1,200円	￥1,200円(内税)	￥1,240円(内税)
月刊 カラオケファン	￥　580円	￥　600円(内税)	→

《年間定期購読料》

	～'89.3/31迄	'89.4/1～5/31迄	'89.6/1以降～
月刊 コインジャーナル	￥14,000円	￥14,000円(内税)	￥14,400円(内税)
月刊 カラオケファン	￥ 6,960円	￥ 7,200円(内税)	→

「月刊カラオケファン」につきましては、書店販売を行っているため「３％加算による￥５９７円では１円代を生じ不適切との観点より￥６００円とし、読者の皆様には3.4％の負担増となりました。誌面の充実に努めて参りますのでご了承の程お願い申し上げます。

また、「月刊コインジャーナル」につきましては、購読者の大半をオペレーターに依存するところから対応に苦慮致しましたが、①５月31日までは従来価格で内税処理とすること、②６月１日以降は3.3％増の￥1,240円となりますが、ほとんどが年間定期購読者であるところから、この価格を従来の1ヵ月価格(￥1,200円)の12ヵ月分で￥14,400円（従来の年間定期購読料の2.9％増）とさせて頂きました。ご了承の程お願い申し上げます。

一、弊社発行誌の「広告掲載料」及び「カタログ製作料」等について

平成元年４月１日より、本体価格に消費税３％を加算し請求させて頂きます。(本体価格と消費税額を区分して表示致します。)

以上

平成元年４月１日

(株)コインジャーナル

〒530 大阪市北区兎我野町9の23 聚楽ビル503 TEL.06(315)7739

スタートダッシュマシン速報

ハードドライビング

米国・アタリゲームズ社のドライブシミュレーションゲーム。筐体は動かない。いわゆる〝体感〟ではないのに1プレイ200円というのはコレが初めてではないだろうか？

キーを回してスタートし、クラッチに4段ギアが付き、ハンドルもズシリと重い。国産のオートマ車より余程運転しずらいが、それが〝いかにも〟という感じで、しかもコースにもスタントコース等もあり、これまでのドライブゲームに比べて一味も二味も違っている。200円だけのことはあるという気はする。

そう感じるのは皆同じとみえて、人気は高く、インカムも非常に良い。ただ、設置台数は今のところ少なく大阪で8～9台しかない。東京にはその倍くらいはあるだろうが、全国でもまだ何十台というレベルだろう(5月中旬)。

売上は、どの設置店も例外なく良い。

「4～5万円」という東京S社を筆頭に、一等地ロケーションでは平均3万～4万円台の数字が上がっている。もっとも設置店は皆、一等立地店ばかりなのだが……。

それにしても、この数字は今期断然トップであるし、ウイニングランのスタート時のインカムよりもまだ少し高い。過去のアウトランには及ばないが歴代のドライブもののヒット機の中でもトップクラスである。どのくらい好インカムが続くものかどうか注目してみたい。〝シミュレーション〟というジャンルが有望であることを改めて立証したといえる。ナムコ、セガが発売。

ワルキューレの伝説

タテ画面のキャラクターアクションゲーム。お金を集めてアイテムを買ったり、ストーリー説明のデモが入るなどRPGの要素も強い。システムIIのソフトらしく、要所で拡大縮小機能が駆使されて凝ったグラフィックになっている。

最近、このような可愛らしいキャラクターのシューティングゲームは余り良い成績を挙げていないのだが、このワルキューレの伝説は例外であったようで、わりと健闘している。

「なかなか安定して良い成績。平均7～8千円というところで、そんなに大した数字ではないが、まずまずですね」（東京Bオペレーター）。

「ウチでは今トップですよ。最初は天地を喰らうやファイナルブローが上でしたけど、落ちてきて今はワルキューレが上。6～7千円ですが落ち方は緩いですね」（東京Cオペレーター）。

瞬発力はそれほど強くなく、1等地でも1万円まで届かなかった。天地——やファイナル——をAクラスとすれば、これはBの上クラスにとどまる。

しかし、設置店のうち8割程度ではナカナカに健闘し、ベスト5までに食い込んでいた（という事は、2割方「もうひとつ」というロケもあったということになるが…）。

5月中旬の調査では、天地——やファイナル——とも余り変わらないインカムだった。今期のトップではないが、その次のクラスには挙がってくる機種である。

ナムコ製。

スタートダッシュマシン速報

レジェンド・オブ・ヒーロー トンマ

コミカルな主人公が大活躍する横スクロールのキャラクターシューティングゲーム。敵味方ともキャラクターがユニークで、グラフィックは丁寧に作られていると、AOUショーでも好評を博したものだ。

さて、発売後の成績は、一等地ロケでのスタートの数字が概ね1万円弱。

「初めが1万円ぐらいで、今は7千円前後。まずまずです」（大阪Cオペレーター）

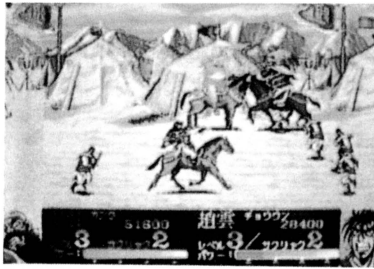
──のように、かなり健闘したというロケが多い。

スタートの数字だけでいえば、天地を喰らう、ファイナルブローに次いで新製品では3番目といえるが、B級立地のロケでは瞬発力も弱く「まあ、普通です」という店もかなりあった。一等地でも、ロケによるバラツキが少しみられる。

が、スタートの数字が6〜7千円程度のローカル店でも、落ち方はそれほど激しくないので総体的にはワリと上位に数えられるケースが多い。このようなインカムの動きは、「ワルキューレの伝説」と似ている。

発売時期は、GW中に活躍した機種の中では早い方で、そのため5月中旬に行った調査では既に下降期に入っており、トンマにとってはやや不利だがそれでもソコソコ上位に頑張っているロケがけっこうあった。

今期の成績で評価すれば、トップ機種には及ばないが、次のグループには数え挙げられる一機種だといえる。Bの上クラスだ。アイレム製。

天地を喰らう

CPシステムの第4弾。漫画家本宮ひろ志のヒット作品をビデオゲーム化した、いわゆる〝版権もの〟である。三国志をテーマにしたストーリーの魅力に加え、CPシステム得意のアクシヨンシーンが重なり、発売前から評価は高かった。ロケテストでも非常に高いインカムが噂になっていたものである。

正式発売後も、スタートダッシュの数字は高かった。

「ゴールデンウィーク前がピークでしたが、この時は相当入りました。とにかく中高生には絶大な人気ですね」（東京Aオペレーター）

「初めは1万3千円ぐらいで非常に良かった、GW後は8千円前後」（東京Bオペレーター）。

「一時は確かに凄く良かった。1万4〜5千円入った日もあったよ」（大阪Eオペレーター）。

このように、殆んど例外なく繁華街、ローカルを問わず素晴しいパンチ力をみせた。一等地ロケなら1万円を越え、4月下旬の一週間に限れば、あのテトリスを凌いでトップであった。

が、このゲームもそう長く高インカムを続けることはできず、GW後は6〜7千円程度が平均的だ。でも、この数字も悪くはなくマアマアの線ではある。発売から一ヵ月近い時点では、アクション系のゲームならこんなものだ。という事は、最初が良かった分だけ他より良いわけである。人気、インカム共今期の新製品ではトップだった。

カプコン製。

スタートダッシュマシン速報

ファイナルブロー

　タイトーの新しいマザーボード「F2システム」による第1弾である。ヘビー級ボクシングゲームで、プレイヤーは5人の中から主人公を自由に選べる。2人のプレイヤーによる対戦も可能で、負けた方がコンティニューすれば何試合でも続けられる。
　ちょうどGW前に各ロケーションで稼動し始めたので、タイミングは良かった。インカムも全般的に良く、4月下旬のトップが「天地を喰らう」であったとすれば、5月に入ってファイナルブローが入れ替りでトップを取ったような恰好だ。
　「だいたい1万円ちょっと。5月に入ってからはトップでしょう」（東京Aオペレーター）。
　「1万円前後でワリと安定しています。今ならトップです」（大阪Bオペレーター）。
　「GW中は1万3千円くらいあった。今は6〜7千円てところですが…」（名古屋Dオペレーター）。
　ただし、多少ロケを選ぶ傾向もあるようで、
　「ウチではそれほどでもなくて、テーブルでは5〜6番手」（大阪Cオペレーター）といった店もあり、天地―のように殆んどのロケで好成績とはいかなかった。が、「悪い」というロケもなかったから、今期の新製品ではAクラスの部類に入るだろう。
　新システムの基板だから通常の基板より少し高いのが玉に瑕で、「高いか安いかは次回作の出来次第」とも言われていた。タイトー製。

ラスタンサーガII

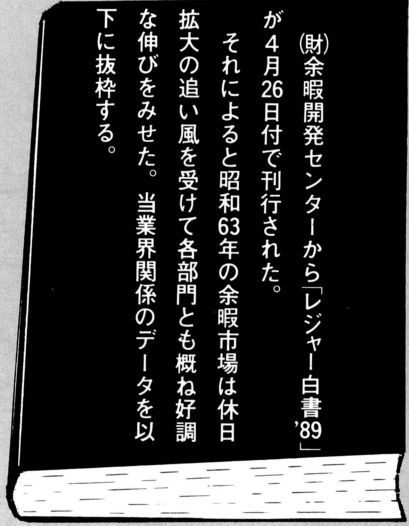
　各ステージでシューティングゲームとタイミングゲームと格闘ゲームの三つが楽しめてしまうという欲張りなアクションゲーム。パートIではできなかった2人同時プレイも可能になった。
　このゲームは4月12日の発売だから、今期の新製品の中では発売日が最も早い。ゴールデンウィークにはそろそろ下降期であったので、他に比べると不利。本誌のインカム調査も5月中旬に行ったのでラスタン――が最も不利だったことは否めない。
　しかし、そのことを割引いても、売上の方は「いまひとつ」という結果であった。
　「4月中の売上順位がベスト10の10位。インカムは平均4〜5千円てところです」（東京Fオペレーター）
――と、これは良い方のロケ。良い所でこれだから、ベスト10までに入らなかった店の方が多いわけである。
　「千〜2千円台」（東京Bオペレーター）と、これは極端に悪かった例だが、全般的にもうひとつ売上が伸びなかったことは事実だ。4月中ならベスト10ギリギリぐらいには入ったかもしれないが、GWを過ぎた今では完全に落ちてしまっている。
　「中途半端なアクションゲームが苦戦していますね。タッジンみたいにバリバリのシューティングとか、Wドラゴンのように見るからに格闘モノとかわかり易いのが受けるのでは……」（大阪Eオペレーター）。
　タイトー製。

マシンは泣いている!!

賭博行為の撲滅は、業界発展の必須条件

■テレビゲームを悪用した、心なき賭博行為が、アミューズメント業界の成長を妨げています■ゲームを生み出したのが人間なら、そのゲームを悪用するのも人間■もっともっと大らかに遊びたいマシンは、今、いわれのない偏見の眼を向けられ、そっと涙しているのです。(株式会社 コインジャーナル)

'89レジャー白書〈(財)余暇開発センター発行〉のあらまし

―ゲームセンターの参加人口減少するも売上は増加―

用語の説明

参加率
ある余暇活動を、1年間に1回以上おこなった人(回答者)の割合。

参加人口
ある余暇活動を、1年間に1回以上おこなった人口(全国)、参加率に昭和63年12月現在の総務庁統計局の推計による15才以上の人口9901万人(男性4817万人、女性5086万人)を掛け合わせて推計。

年間平均活動回数
ある余暇活動をおこなった人の1人当り年間活動回数の平均。

年間平均費用
ある余暇活動をおこなった人の1人当り年間費用の平均。

参加希望率
将来週の休みがもう1日増えた場合に、ある余暇活動を将来やってみたいあるいは今後も続けたいとする人の割合。

表1 余暇活動への参加・消費の実態（昭和63年）

娯楽部門	A参加人口 (万人)	B参加率 (%)	C年間平均活動回数 (回)	D年間平均費用(千円) 用具等	会費等	合計	E1回当たり費用 (円)	F希望率 (%)
(1)囲　碁	760	7.7	20.1	1.8	3.1	4.9	240	9.6
(2)将　棋	1,480	14.9	14.5	2.0	1.3	3.3	230	11.4
(3)トランプ,オセロ,カルタ,花札など	3,720	37.6	11.6	0.6	1.1	1.7	150	16.5
(4)カラオケ（家庭での）	1,810	18.3	13.2	10.9		10.9	830	17.3
(5)テレビゲーム（家庭での）	2,160	21.8	34.9	9.3		9.3	270	11.0
(6)ゲームセンター，ゲームコーナー	1,210	12.2	12.4		8.7	8.7	700	4.2
(7)麻　雀	1,480	14.9	14.5		28.7	28.7	1,980	11.1
(8)ビリヤード	1,320	13.3	10.0		10.2	10.2	1,020	10.8
(9)パチンコ	2,860	28.9	22.7		49.1	49.1	2,160	16.4
(10)宝くじ	3,260	32.9	5.1		16.5	16.5	3,240	23.2
(11)中央競馬	560	5.7	13.3		53.6	53.6	4,030	4.8
(12)地方競馬	160	1.6	7.4		62.4	62.4	8,430	1.6
(13)競　輪	150	1.5	10.0		90.3	90.3	9,030	1.2
(14)競　艇	120	1.2	9.2		49.1	49.1	5,340	0.8
(15)オートレース	60	0.6	6.0		41.2	41.2	6,870	0.8
(16)外食（日常的なものを除く）	6,220	62.8	16.4		59.9	59.9	3,650	47.9
(17)バー，スナック，パブ，飲み屋	4,470	45.1	16.6		86.9	86.9	5,230	28.4
(18)クラブ，キャバレー	720	7.3	12.2		106.6	106.6	8,740	4.3
(19)ディスコ	620	6.3	4.8		18.1	18.1	3,770	6.5
(20)サウナ	1,010	10.2	9.6		22.8	22.8	2,380	10.7

参加人口・参加率ともに減少 家庭用はマニア化の傾向を示す

①「**余暇活動に関する調査**」から

同センターは毎年、国民の余暇意識及び余暇活動への参加実態を時系列的に調査している。

63年調査は全国15才以上の男女4千人を対象に実施され、3172のサンプル数で集計された。

「ゲームセンター・ゲームコーナー」の参加人口は1210万人、参加率は12・2％で、これは62年よりも若干減少している。年間活動回数は昨年より僅かに上昇して12・4回となり、1回当たりの費用も670円から700円に増えた。参加希望率は4・2％と相変らず低いが、昨年（3・9％）よりは少し改善された。**（表1・表2）**

一方、「テレビゲーム（家族での）」は今回の調査で最も変動の大きかった項目で、参加人口2160万人（昨年2460万人）参加率21・8％（同25・1％）ともに急落。代わりに年間活動回数は伸びて、ブームの一段落とマニア化の傾向がうかがえる結果となっている。

また、「ビリヤード」が61年までの参加率3〜4％台から62年に11・7％とブームで急伸したが、63年も14・7％と引続いて好調を示した。

表2 ゲームセンター、ゲームコーナーへの参加率・回数の推移

	57年	58年	59年	60年	61年	62年	63年
参加率(%)	22.0	20.2	15.2	13.1	13.6	13.4	13.2
年間平均活動回数(回)	14.9	16.3	14.5	14.1	12.5	11.0	12.3

注）表2は15才以上の男女3000人で集計しているため、表1と多少数値が異なります。

②余暇関連産業・業界天気図

これは、余暇関連産業の１３０１７事業所を対象に実施した景気動向アンケート調査を基にまとめられている（有効回答３１６２サンプル、娯楽機器オペレーターについては１３０サンプルで集計）。

さて、それによれば、娯楽機器オペレーター業は62年まで「雨もよう」◑の実績が続いていたが、63年実績では「晴れもよう」○に転じた。平成元年の見通しも「晴れもよう」○である。

項目別に見れば、需要では63年実績が増加35・4％、不変44・6％、減少20・0％で、元年見通しではさらに明るい。

売上げは、増加46・2％、不変33・8％、減少19・2％（63年実績）、元年見通しは増加40・0％、不変42・3％、減少17・7％である。利益、事業所収支状況など表に示したとおりで、いずれも昨年より大きく改善されている。**（表３・表４）**

また、「ゲームセンター・ゲームコーナー」の市場規模は推定２５７０億円で、昨年比７・１％の上昇となった。59年の３５２０億円をピークに3年連続ダウンしていたが、ようやく低落傾向に歯止めがかかったといえる。

景気動向は「晴れもよう」に好転（業者アンケート）平成元年の見通しも明るく………

表3 娯楽機器オペレーターの経営動向（サンプル数130）

上段：63年実績
下段：元年見通し（単位：％）

需要(利用客数)				売上げ				利益				事業所収支状況				D.I.
増加	不変	減少	D.I.	増加	不変	減少	D.I.	増加	不変	減少	D.I.	黒字	収支バランス	赤字	D.I.	平均値
35.4	44.6	20.0	15.4	46.2	33.8	19.2	27.0	42.3	33.1	24.6	17.7	31.5	51.5	15.4	16.1	19.1
34.6	49.2	16.2	18.4	40.0	42.3	17.7	22.3	32.3	40.0	26.9	55.4	30.8	48.5	17.7	13.1	14.8

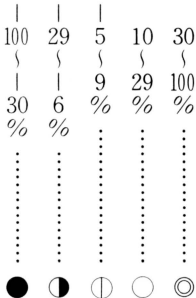
表4 余暇関連サービス業の項目別天気図

（62年実績→63年実績→平成元年見通し）

	需要(利用客数)	売上げ	利益	業事所収支状況
1. ゴルフ場	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎
2. ゴルフ練習場	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎
3. ボウリング場	◎→◑→○	◎→◑→◎	◎→◑→○	◎→⦶→○
4. テニスクラブ・スクール	◑→◑→○	◑→◑→○	◑→◑→⦶	◑→◑→◑
5. アスレ・ヘルスクラブ	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◑→⦶→○
6. スキー場	⦶→○→◎	◑→○→◎	◑→○→◎	⦶→◑→⦶
7. カルチャーセンター	○→○→○	○→◎→○	○→○→○	⦶→⦶→◑
8. 映画館	●→●→●	●→●→◑	●→●→●	●→●→●
9. パチンコ店	◑→⦶→◑	⦶→○→○	◑→⦶→◑	⦶→○→○
10. 娯楽機器オペレーター	◑→○→○	⦶→○→○	◑→○→⦶	◑→○→○
11. 旅行業	◎→◎→◎	◎→◎→◎	○→◎→◎	○→◎→○
12. ホテル・旅館	○→○→○	◎→◎→○	○→○→○	○→○→○
13. ペンション	⦶→○→○	⦶→○→○	◑→⦶→○	●→◑→◑
14. 遊園地	○→⦶→◎	○→○→◎	○→⦶→○	⦶→⦶→⦶
全体	○→○→○	○→○→◎	○→○→○	⦶→○→⦶

注1・各項目のD・I値（「増加」事業所割合－「減少」事業所割合）次の記号を採用する。なおこれらの記号は実際の天気図で用いるものとは若干異なることに留意されたい。

30〜100％……………◎
10〜29％……………○
−5〜9％……………⦶
−29〜−6％…………◑
−100〜−30％………●

注2・事業所収支状況のD・Iは「黒字」事業所割合－「赤字」事業所割合。

●ニュース

ニューヨークでも「消費税」騒動

—ゲームとタバコ自販機に7・5%—

以下の文章は、AMOAニューヨークのナット・ユーリー会長が、ニューヨーク州で提案された増税に関する問題点を手紙に詳しく記したものだ。もし議員達が、コイン遊戯業界の実状を理解しなければ、米国の他の州に於いても同じ様な問題に直面する可能性がある。

マリオ・クオモ、ニューヨーク州知事は、州議会に対し、タバコ一箱あたり7セントの増税案を採択するよう促した。又、クオモ氏はアミューズメント機とジュークボックスに7.5パーセントの売上税を課することを欲している。クオモ氏の案が採用されると、ニューヨーク州は、より混乱した状態に陥るだろう。提案されている税制を採用した場合の税収は、期待されている額には遙かに及ばないことになるばかりかクオモ知事の計画は、州の遊戯業界及びタバコ業界に大打撃を与えるだろう。

同州に於けるタバコの密売は、近頃ようやく一掃されたが、この度の税制改定案は、再びタバコ密売を広範囲、かつ大規模に復活させる恐れが十分にある。特にニューヨーク市では、一カートン80セントの特別税が課せられていることと、東海岸の他の州と比較して製造原価の差が大きいこともあって、その可能性は非常に高いと言える。又、州税務当局の税部門の貧弱な機構では、全州にはびこるであろう不当利得者や密輸入業者を取り締ることは出来ないと考えられる。知事はこの件に関し、非常に無責任といえる。他の東部の州の知事達を納得させて、タバコ税を値上げし、この不均衡を解消することが出来れば別だが……。

(米国・プレイメーター誌より)

タバコ税は、最近では1981年に値上げされているが、その際、州の税収は実際には低下した。クオモ知事は今回、ニューヨークのアングラ経済に莫大な利益を与える絶好の機会を与える事になるだろう。しかし、既に重い税負担に堪え忍んできた合法的なベンダー達の収益性は、壊滅的な打撃を受けることになる。

さらに、エレクトロニック・ゲームについては、新聞記事によれば、年間二億五千万ドルの生産高があるとしているが、これは考えられない数字だ。この数字は、営業用に使用されるゲーム機と、家庭用のそれとを混同したものだ。後者は全く異った産業であり、実際、我々の業界を侵害しているものだ。よく知られている二大家庭用ゲームメーカーである任天堂とセガは、これまでに数回、史上最高決算を経験してきている。しかし、これらの利益は、商業用ゲーム業界とは関わりのないものだ。

クオモ知事は、我々の業界に対し、7.5パーセントの粗売上税を課そうとしている。州はその課税標準を、一ゲーム25セントのゲーム代と考えているが、一ゲームに投入される25セント硬貨の内、業者の取り分は12.5セントにすぎない。残りの半分は、バー、ピザハウス等の店主の収入となる。我々は、その少ない収益金を使い、ゲーム機購入に際し、平均四千ドルのリスキーな投資を行っており、また、購入時には、7.5パーセントの売上税を納めている。さらに、維持管理、トラッキングサービス、収集等を行うのである。又、ゲーム機の価値も減少していく。

今や、これらの現状を。考えれば、我々の収入となる12.5セントから、新税の負担を荷いつつ、リーズナブルな利益を得る事は困難と考えざるを得ない。クオモ氏が実現させたがっている税制は、我々の業界を抹殺してしまうだろう。

議員の中には、ゲーム機を改良して、30、35セントあるいは50セントもの税金を取るよう提案している人もいる。しかし、ニューヨーク地域のゲーム機のみに特殊部品を取り付ける費用は、天文学的な数字になるだろうし、リセールする場合、価格に反映されない無駄なものだ。

知事の云う税収増という目的を果たすためには、他の方法がある。しかし、それには勇気と指導力が必要だ。ニューヨーク州では、魅力的な税収入源という事で、競馬、競馬場外での賭け、宝くじを許可している。では何故、我々の業界の電子ポーカーゲームを、制約付きで許可することをしないのか?

そうすれば、我々の業界を不当に罰することなく、新たな職を人々に与え、クオモ知事が財政再建の為に必要な税収を得る事を可能とするのではないだろうか。

●新製品紹介

アトランティス

ミッドウェイ・マニュファクチュアリング社は、最新のバリー・ピンボールで、トリプル・マルチボール・ラピッドファイヤーのサブマリンアクションを紹介している。その名は、〝アトランティス〟だ。この海中ゲームでは、鮫や、その他の海の生物が点在する魅惑のプレイフィールドの中を進んで行く。

このゲームに登場するのは、最新潜水偵察艦、スカウトーこれが、浮上したり、発砲したり、とプレイヤーをトリプル・マルチボールへと送り込む。

エスケープハッチのソーサーは、低いプレイフィールド目掛けて魚雷を発射し、又すぐに戦闘体制を取る。プレイヤーは、満点の四百万点を目指してジャックポット・ループへと発砲する。

このゲームの特筆すべき点は、セルフ・パーセンテージングだ。つまり、プレイヤーの得点を認識し、より高度なレベルへと自動的に難易度を増す仕組となっている。

ジャンボ

コイン・コンセプツ社が、このほど開発したトイ・ベンダーが〝ジャンボ〟だ。このゲームの〝ジャンボ〟とは、陽気な象で、プレイヤーに多様な賞品を与える。

〝ジャンボ〟は、真空状態を利用し、その長い鼻で賞品をつまみ上げ、シュートへと運ぶ。このゲーム機には、ボイス・アトラクト・プレイモード、ダブルコイン装置、そして特大のコインボックスが装えられている。ジャンボは、まつ毛をパチパチさせながら、やしの木の影からそっと現れる仕組になっている。

このゲーム機は、前面及び両側の三面から中にばらまかれた賞品を見ることが出来る。その賞品は、すべて子供達にふさわしいものだ。

ジャンボの大きさは、幅20インチ、奥行き20インチ、高さ64インチ。このゲーム機の製造はグレンデール社で、コイン・コンセプツ社は、米国及びカナダ国内の独占販売権を有している。

ホット・ショッツ

ゴットリーブ・アンド・プレミア社のピンボールゲームの新製品が〝ホット・ショッツ〟だ。このゲームはカーニバルをテーマにしており、ベルや笛が、楽しいミッドウェイの雰囲気をかもし出している。

このゲームでは、プレイヤーは、青い象、赤い鳩時計、黄色の鶏、そして緑のカエルをはじき飛ばし、エクストラボールとスペシャルコースを目指して子熊のターゲットにチャレンジし、又より激しいアクションを起こす為にホットショット・ジャックポットランプを打つ。

カリオペ(気笛オルガン)の音楽や、フリーズしてボーナス・カウントダウ

ンする工夫もゲームを盛り上げる。

バックグラスには、ミッドウェイの写真が映し出されており、プレイ・フィールドには明るい赤、青、黄、そして緑色のカラフルな色がちりばめてある。

ニュージィギーとビッグトップ・ミニピンボール

マヨーニ・エンタープライズ社は、このほど、エッグ型もしくはカプセル型のベンダーゲーム機、〝ジィギー・ザ・トーキング・クラウン〟を再び製造し、〝ビッグトップ・ミニピンボール〟バルクベンダー機を加えたことで、同社のベンディング・マシーンのラインアップを広げた。

ジィギー・ザ・トーキング・クラウンには、多くの改良点が見られる。まず、賞品量が増した点、周囲をぐるりと包み込む型のウインドーにして、障害物なくなり、視界が広がった点等を初めとして、ジィギー人形も生き生きとした物になったし、コイン装置もコインアクセプターに改良し、又、電灯の取り換え用にドアを一つ加えたり…と他にも22の改良がある。

この改良以前に成されたのは、アンチ・ジャミング(中に賞品が詰まって動かなくなる事を防ぐシステム)や、一年間の保証、そして、市場に出回っているあらゆるサイズのカプセルを使用出来るようにしたことだ。

〝ビッグトップ・ミニピンボール〟は、4才から15才までの子供を対象としたベンダー・ゲーム機だ。このゲームには、色彩豊かな動物達が登場する。四ゲーム行われるこのゲームの一ゲームごとに、プレイヤーは一つずつゴムボール、〝V〟字付きか一インチのカプセル、又、ピンボールゲームを獲得する。

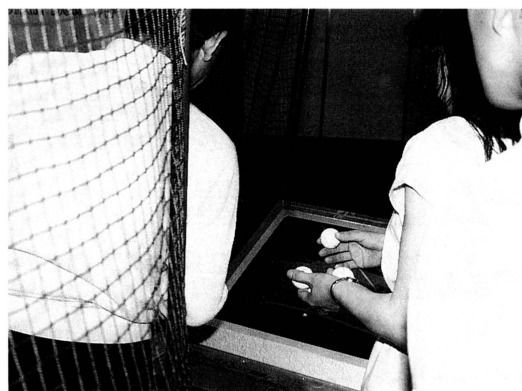
このゲーム機は、機械仕掛けで操作されるので、電気は必要ない。キャビネットは鉄製。

ニュージィギー

ビッグトップ・ミニピンボール

★新流行ウォッチング

ハイテク化、小型化で「アミューズメント」に接近する「スポーツ＆レジャー」

国際スポーツ＆レジャーフェスティバルから

「働き過ぎの日本人」論が本当かどうかはとかくの異論もある。だが、官公庁、銀行の週休2日制の導入は「休日」に関する意識を着実に変えて来ているようである。「休日はテレビを見ながらゴロ寝が最高派」までもが、生活の中に蓄積される余暇という新しい時間価値を認めつつあるようなのだ。お金の場合は、貯金して置けば少ないながらも利息を生みながらも増え続ける。しかし、時間は蓄えが効かない。使っても使わなくても同じものなのである。そうであるならば、この誰にも平等に与えられている時間を自分の時間として意識的に過ごすか否かでは大きな差が生じることになる。「昔、金持ち、今、トキ（時）持ち」という言葉も出てきており、自分の時間をどれだけ持っているかが新しいステータス価値として認められつつある。若者の中で増え続ける「フリーター（就職せずアルバイトで生活をする人）」の存在は無意識であるにせよ、こうした傾向を裏付けるものであるといえよう。

人気を集めたゴルフシミュレーションマシン

　このように休日が着実に増加してくる中で人々の余暇の過ごし方への関心も当然ながら高まってきている。一般の人々の関心の集まるところにはこれまた当然、産業側の関心も集まってくる。現在はまだ「何をしようか」「どんなものがあるか」を探そうとする時間消費者と「こんなものがあります」「こういうものが良いとは思いませんか」という産業側の見合い、あるいは磨り寄せが進んでいる時期なのかもしれない。そしてもう一つの磨り寄せが産業間で起きていることも見逃せない。これは「産業間」と捉えるのが妥当なのか単に「概念」の問題なのかともいえるが、それは「スポーツ」と「レジャー」、そして「アミューズメント」である。この3つの言葉の境界が非常に曖昧な形になりつつあるのである。

　ゴールデンウィークを前にして、東京国際見本市会場で開催された㈳スポーツ産業団体連合会主催の「国際スポーツ＆レジャーフェスティバル89」は「スポーツ」「レジャー」そしてタイトルにはなかったものの「アミューズメント」の3つの言葉の相互の関係を見せるものとしても興味深いものがあった。

●アトラスがAM機器を

後楽園ゆうえんちも出展してノウハウを売る

アトラスからカジノテーブル・メダルゲームなどが出展

会場面積2万1千平米、今回の出展社数は一一六社だが、専業メーカー以外にも大小実にバラエティに富んだもので、一般企業のこの分野への関心の高さの一端を示していたといえる。「アミューズメント」のグループでは**ジョイパックアミューズメント㈱**がオリジナルのゴルフグッズを、また情報で**㈱アミューズメント産業出版**も出展していたが、**㈱アトラス**が、アミューズメント機器をもって堂々の（と、敢えて言いたい）出展をした。

小間数九八一に展開されたこのフェスティバルの開催趣旨は「新しいライフスタイルを考え、健康で豊かなライフスタイルを担う事業を構築するため、フィールド・アウトドア、アクア・マリン・スカイ、スポーツ・フィットネス、リゾートコミュニケーションを含む幅広い関連産業分野の情報、用品用具、機器、施設、サービスなどを系統的に関連づけて展示」することにあったとされているが「フィールド・アウトドア」「アクア・マリン・スカイ」「スポーツ・フィットネス」「リゾートコミュニケーション」などがどういうものを示すものかは、会場に行った人でないと分からないのも無理からぬことだが、**レジャービークル**、**ヘリコプター**、**スキー場のゴンドラ**、**ホバークラフト**、**潜水艇**、これに加えてアトラスのようなヤル気の会社が**シャッフルボード**、**カードテーブル**、**スロットマシン**を持ち込んでしまうのであるから、これを「系統的に関連づけて」見せるのは並大抵のことではできない。

●省スペース型ツール多数

さて、そんな会場を一通り見て感じられることは「豊かなリゾートライフ」を連想させ、文字通りのリゾートでなければ使えないようなものの他に、いかにも地代の高い日本的ツールというべき省スペース型ハイテク応用機器が目についた。会場は部分的にさながらAMショー会場の雰囲気に近くなっているのである。テレビ画面でゲーム展開状況を見ながらゴルフの練習をするというゴルフ練習機**「ロイヤルボックス」**（**当業界向けには㈲朝日物産が販売する**）は駐車場一台分のスペースで設置可能、一七八万円というものだが、これはゴルフのシミュレーション・ゲーム機とも見てとれる。**「サイクルアスレ」**は自転車のペダルと連動した風景画面を見ながら走るというありがちなアスレチックマシンだが、坂道を登らせるような辛い「プレイ」は罰ゲームに設定したり、E・Tのような人力飛行機の設定にして、爽快感を強調したものになればアミューズメントマシンとなるのでは、などと思わせられる。**「ガン・ゴルフ」**。これはレーザー・シューティングとゴルフを組合せたもので、これを導入した施設があることは既に本誌でも紹介済だが、女の子が試射しているのがここでも目についた。センサー内蔵の**スキーフォーム診断機**。若者のスキーブームはますます盛んで、千葉県船橋市には「有楽町のマリオンの屋上から銀座4丁目の交差点まで滑る感覚」の人工スキー場の建設も予定されている。ウォーターフロントにスキー場が出来るわけである。これもスキー・シミュレーション・マシンである。**TOTOの流水プール**は省スペースもここまで、と驚くハイテク・プール。2×4・5×1（㍍・内寸）で30平米ほどで設置可能とのこと。4段階の流速制御も可能で、スパ気分を味わえるブロー機能などもついている。ちなみにアスレチックジムの施設ではこのプールの建設に一番費用がかかり、単体での投資回収が遅いが、無いとまったくそのジムのプレステージが下がるというシロモノ。

ちなみにアトラスによって展示されたアミューズメント機器のブースは滞留度も高く、女性ディーラーとカードを楽しむ若者も多かった。それと子供たちはフィットネスマシンを遊園地の遊具のようにして、嬉々として乗って遊んでいた。子供用のウェイトトレーニングマシンなども開発されている。

㈶日本卓球協会が「クライ卓球」のイメージの打破、ということで屋内プレイではラリーが続くように工夫されたピンポンボールを使った**「新卓球」**、屋外でもプレイできるように少し重いピンポンボールを使った**「ウインドピンポン」**を開発、紹介していた。テーブルカラーもグリーンでないカラフルなものを使用。これで直ちに「イメージチェンジ」出来るかどうかは不明だが、㈶日本卓球協会のようなところはそれこそお固い協会だと思うのに、よくこういう「遊びのシロモノ」を開発を許したものだとそちらの方に感心させられた。

3万坪の大規模郊外型ＳＣに日本初登場の「キャッスルゴルフ」が併設された。運営するのは当業界の有力ディストリビューターとして知られる㈱フェイス。ファミリー対象のレジャー施設として面白い存在になりそうだ。

キャッスルゴルフ日本上陸 大規模SC「ノア」(千葉県野田市)に登場

3月25日、千葉県野田市に扇屋ジャスコをキーテナントとする大規模ショッピングセンター「ノア」がオープンした。ノアSCは敷地面積約9万平方メートルのスケールを有するジャスコグループの最大店舗で、多数のアミューズメント施設を併設した、今、話題の商業施設である。

レジャーパークのエリアは、7月オープン予定の遊園地(泉陽興業運営)と今回オープンしたドライブ・イン・シアター(ジャスコ直営)、ここに紹介する㈱フェイスが運営するミニゴルフ場「キャッスルゴルフ」で構成される。

キャッスルゴルフはパターゴルフ施設の一種だが、その名の通りの城やメルヘン調の建物がコースのそここに設けられ、池や噴水、植込み等に囲まれた庭園風のたたずまいを見せる。規模も大きく、今回の野田のコースで約650坪ある。オリジナルはアメリカで、既に同タイトルのコースが約40カ所営業中だという。㈱フェイスは日本に於ける独占販売権を獲得し、テストロケを兼ねた第1号施設をこの「ノア」SCに開設したものである。オープン日は、SC本体と同じ3月25日。

親子で遊べる施設 650坪のスケール

同社では、新事業を展開するに当たり、〝遊び感覚のスポーツ〟〝子供から大人まで楽しめるレジャー施設〟といったコンセプトを立てた。キャッスルゴルフは2才の子供から老人まで幅広く楽めるのが特徴で、公園のような美しいコースは家族連れやアベックが散策気分で訪れるのにふさわしいが、SCに併設されたこのコースでは、昼は圧倒的にファミリーが中心だ。現地取材したのは平日の午後で、2～3組しか利用者はいなかったが、父親と幼児二人、夫婦と子供一人、アベック一組がその内訳であった。

「子供と親が一緒に遊ぶのは、遊園地などでもそうなのですが、両方ともに面白いと感じる施設は余りないように思います。このゴルフコースは子供も大人もそれなりに楽しめる、完全にファミリーを対象としたレジャー施設なのです」と同社貿易部キャッスルゴルフチーム高垣俊也主任は語る。備え付けのパターも大中小の三種類用意され、幼児から大人までの体格に合わせている。中年の男性の中には、自前のパターを持参する客もいるが、それも勿論OKである。

野田コースは3コース・全27ホールで、入場料金は18Hが大人750円・子供450円、27Hが大人千円、子供600円となっている。営業時間は午前10時から午後10時まで。ノアSCは物販ゾーンの営業時間が午後8時までと郊外店にしては遅いが、飲食ゾーンが午後10時まで、ドライブ・イン・シアターやボウリング等のアミューズメントはさらに遅く、キャッスルゴルフもこれに合わせたものである。無論、ナイター設備を完備しており、夜間にはさらに美しいムードでプレイできる。昼とはガラリと客層が変わ

り、アベック、サラリーマンが中心だ。

「ジャスコさんでは、当初スリックカートのようなものを考えられていたらしいのですが、騒音の問題があるので私共の施設を選ばれたようです。キャッスルゴルフも深夜営業すれば、ブームになったビリヤード的な展開も可能であると思いますが、今のところはSC自体の認知度もまだこれからの段階ですから様子を見ているところです。

私共では、むしろ平日の入場者はあてにしなくても、土日だけで採算ベースに乗るという実績を作りたいと思っています」(前出・高垣氏)。

約3万坪のスケールを誇るノアSC

GWは一日700人 郊外で本格展開へ

一回のプレイ時間は、混み合った状態で18ホール1時間くらい。一日の最高キャパシティは計算上では3分間隔でスタートしたとして900人弱になる。(実際は2分間隔でも十分プレイ可能だという)

現在までの稼動状況を同社営業部板谷一夫氏はこう説明する。

「ほとんど宣伝をやっていませんので、まだまだこれからなのですが、3/25〜4/20までの利用者総数は3900人。ゴールデンウィークには1日700人を越える日もありました」。

宣伝活動といえば、物販ゾーン横のスポーツ施設にパンフレットを置いている程度のことしかしていない。SCが地域に定着すればさらに利用者は増えると予想される。

左に建設中の「森の遊園地」
右に今回オープンした「キャッスルゴルフ」

さて、キャッスルゴルフの遊び方は基本的には既存のパターゴルフと変わらないが、まず初めに紹介したとおりコース上に可愛い建物が点在する点が違う。建物はコースの一部を成しており、ここにボールを打ち込めば地下を通ってグリーン上に出てくる。中央あたりへ入れば良いポジションに出てくるらしい。また、各コースの9番ホールにはホールインワン賞が設定され、一発で入ると手元のベンダーから景品引換券が出る仕組み。窓口でぬいぐるみ等に交換してくれる。プラス・ワンの楽しみも用意されているわけである。

9番ホールにホール・イン・ワンすると手前(右下)のベンダーから景品引換券が出てくる

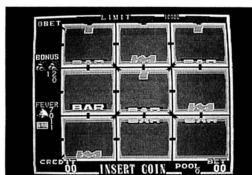
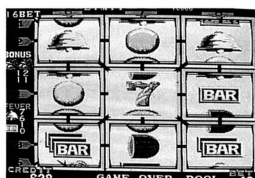
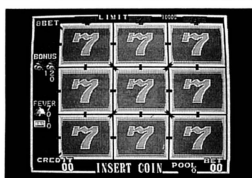
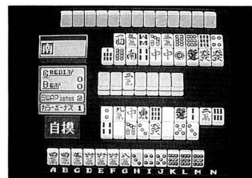
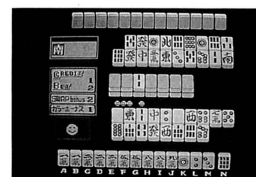
さらに、既存施設との差別化を図る最大のポイントはその規模である。野田コースの650坪はパターゴルフとしては広い方だと思うが、「私共では、これは小さい方と考えている」(高垣氏)と言う。

「できれば千坪(36ホール)欲しい。最低で500坪。これで18ホールですね。そうなると当然、郊外での展開ということになるでしょう。私共の基本方針は、同じコースは創らないということ。そのロケーションに合わせて独自のコースデザインを行います。例えば、山をひとつ丸ごと利用したコースなども可能ですよ」(同氏)。

造園工事や運営ノウハウも含めた投資額は、コースデザインによって違いがあり一概にはいえないが、おおよその目安とすれ

ば500坪18Hクラスで1億円、千坪36Hクラスでは2億円程度ということであった。
　高額なようにも思えるが、スリックカート等の施設もよく似たものであり、都心の大型ゲームセンターでも機械だけで1億などという店が出現する昨今、レジャー施設も億単位は当り前の時代といえようか。
　㈱フェイスでは、今回はモデルコースの意味もあって直営としているが、今後は施設・ノウハウの販売を主体として展開するとしている。当面の狙いは、遊園地、公園、SC、博覧会場などであり、ゲームセンターや飲食店と複合した郊外レジャー施設なども有望とみている。
　今回、特に印象的であったのは父親と子供が両方ともに面白がっている光景で、それぞれが別々の遊びで楽しむというパターンなら幾らでもあるが、同一の遊びで楽しめる施設は確かに少ない。特にSCのようにファミリーの多いロケーションではこれは歓迎される要素に違いない。
　なお、野田ジャスコ内にはプレイランドもあるが、これはジャスコの直営で、数社から機械のリースを受ける形で運営されていた。機種構成も乗物、遊具、メダルマシンが中心で見るべきものがある。紹介したようなレジャー・スポーツ施設の充実にも目を瞠るものがあり、近いうちに項を改めてアミューズメントへの考え方を取材してみることにしたい。
（キャッスルゴルフ・野田　TEL0471－22－8183）

親子連れの姿が目立つ

噴水やメルヘン調のオブジェに囲まれて、公園のような光景が展開する

ゲーム場のインカムUPはコトブキメダルゲームが1番!

良いものやっぱり!

KOTOBUKI

18インチメダルゲーム

好 評 発 売 中

ロングセラーで

ベストセラー。

●寸法
高さ 1780mm
幅 530mm
奥行 600mm

高品質
一級品を使い
フル装備!

低価格
業界の常識を
破った!!

コトブキメダル機人気機種 リスト

- プレイP·Kグレート
- 祇園花
- 花合せ6
- かぐや姫Ⅱ
- ラッキー55
- ラッキー88
- ラッキー74
- 華胡蝶
- 花　六
- スキャンダル麻雀
- ラッキー75
- ラッキー89
- ザ・ディーラー
- 華菖蒲
- 麻雀カメラ小僧
- フライング
- ラッキー85
- ゴールドライン

※その他基板色々取揃えてありますのでお問い合せ下さい。

株式会社 コトブキ
〒161 東京都新宿区下落合4-5-4
TEL 03(952)3271(代)

SANWA

TURBO DRIVE

EXCITING NEW MACHINE

スリル！スピード！興奮！！

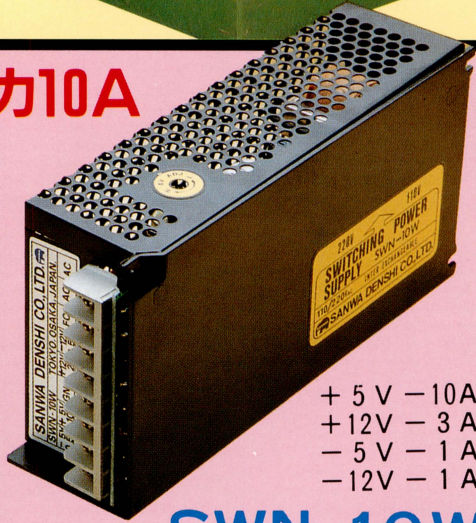
TURBO DRIVE

- コースアウトしない
- 幼児から大人までOK！
- 二人同時プレイOK！
- 収益抜群

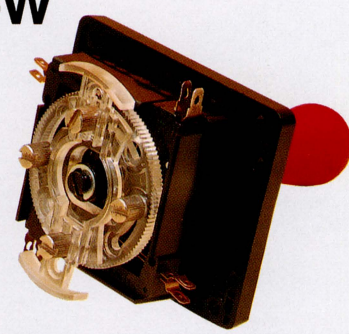
オートレストラン, ホテル, ボーリング場, ショッピングセンター
デパート, レジャーセンター その他 ディスプレイ等、場所を
選びません。

●サイズ H 1400×W 2100×D 1400 ●重量 110 KGS

KC-6

強力10A

+5V −10A
+12V − 3A
−5V − 1A
−12V − 1A

SWN-10W

JL-W

SUPER JOYSTICK

SANWA 三和電子株式会社 SANWA DENSHI CO.,LTD

58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO. JAPAN. PHONE：03(959)6611 FAX：03(955)9208
TELEX：STRAD J25633 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617

本社 〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
PHONE 03(959)6611 FAX 03(955)9208
TELEX STRAD J25633
振込銀行：住友銀行大塚支店㊥173617

大阪支店 〒537 大阪市東成区神路2-4-1
TEL 06(973)1371(代) FAX 06(973)1373
振込銀行：阪奈信用金庫 深江支店㊥78726

超級骰子

SUPER DICE T.M.©

MODEL : SD-10000/SLH

按下ROLL鈕時，五個骰子會被擲到遊戲區之中，它們會在遊戲區內移動，最後回到等候位置，然後讓閱讀裝置鑑讀它。當閱讀裝置鑑讀過一個骰子之後，結果會顯示在電視螢幕上。

超級五条	500×	五条	6×
超級四条	100×	一·二·三·四·五	4×
超級富爾豪斯	40×	四条	2×
超級三条	10×	富爾豪斯	2×

H : 1245mm
W : 590mm
D : 480mm
Wt : 120kgs

幸運兌換機

Lucky CHANGER™

MODEL : LC-10000

可收取新舊兩種(綠色及紅色) 新台幣100圓鈔票
兌換硬幣或代幣

適合任何遊戲機場使用

提供完善顧客兌換服務、令閣下之收入有意想不到的增加

創新「拉巴」機(SLOT MACHINE)式外形設計、與閣下之場內裝飾相得益彰

超級容量

可裝載跟美金25¢硬幣同樣大小之硬幣/代幣10,000枚！

超級性能

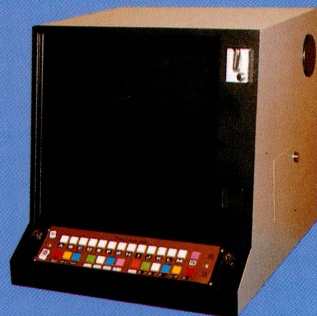
採用最新先進電腦技術、並裝有享譽世界之美國ARDAC公司製造之鈔票辨認裝置——精密、準確、可靠！

H : 1245mm
W : 540mm
D : 480mm
Wt : 104kgs

可收取新台幣1000圓、500圓及新舊100圓鈔票之機種將於短期內推出!! 本機在拉斯維格斯、蒙地卡羅、及歐州各地之賭場被大量使用

寶運企業有限公司
BONANZA ENTERPRISES, LTD.
3-43, 3-Chome, Shin-Yamashita,
Naka-ku, P.O.Box 111,
Yokohama, Japan.
Tel : (045)623-5711 Telex : 47901 WIKIWIKI J
Fax : (045)651-6242

ダイショー商会

〒574 大東市新田本町13-12 TEL0720-70-3892 FAX0720-70-3894

モニターは東映、又はナナオ製、電源はDCパック製5V7Aを使用。

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 カシオゲーム

〒136 東京都江東区亀戸3−25−11
TEL 03(638)0091　FAX 03(638)0093
振込銀行／富士銀行亀戸支店　当座預金 3023

好評発売中

遂に登場！
18吋メダル筐体のニューフェイス!!

カシオプライス

驚異の低価格に挑戦!!

特長

- 丈夫で耐久性に優れたボディー
- パネル交換可能
- コイン・メダルの2WAY
- 流線形の洗練されたデザイン

〈仕様〉H1750mm×W565mm×D670mm 〒95-3472

26インチ アイデア・テーブル スーパージェット

- スピーカーBOXがPLAYER2側にも取付けられます。
- モニター調整が簡単にできるようになりました。
- コインシューターが手前に開き、メンテナンスも楽々。
- 5Vの配線（太さ1.25mm）がダブルの安全設計です。
- 基板が扉（340×540mm）に取付けられ調整が簡単にできます。

ビジュアルもサウンドも驚異の大迫力！

シルバータイプもあります。

モニターはナナオ製デュアル8タイプを使用。

〈仕様〉
- 寸法＝高さ620mm～720mm×幅700mm×奥行700mm
- 〒95-3605

・その他取り扱い商品・

基板・スロットゲーム・カードゲーム・花札・麻雀・クイズBOX・両替機etc.

山商

〒552 大阪市港区市岡元町2-4-28
TEL 06(581)3277 FAX 06(581)3017

小さなスペースを大きくキャッチ!!

650　（奥行）
860　（ 幅 ）
600～670（高さ）

198,000円

25インチモニター採用

キャッチ25

25インチフラット画面

モニターはナナオ製高解像25インチモニターを使用。

オプション

ブラウン管のたて・よこの移動がワンタッチで可能なローリングシートもあります。

空キャビネットのみの販売もいたします。

大型機・筐体・基板・パーツ・景品類までゲームに関するあらゆる商品を取揃えております。
お気軽にお立ち寄り下さい。

キャビネットカラーはシルバーとホワイトがあります。

ゲーム機＆パーツ・販売・修理

トリオ産業

TEL 06(789)6400㈹
FAX 06(789)6401㈹
〒577 東大阪市長堂3丁目45-6

オー・エス・シー

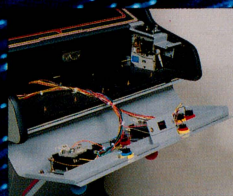
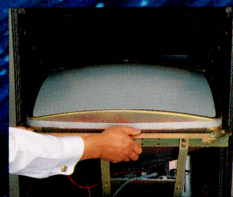
TEL 06(325)2881～2
大阪市東淀川区大隅2丁目6-8
木下ハイツ1F

くなりました！

MONITOR SERIES

ーズ、迫力の重低音！

TWIN CAM 26 スーパー
¥268,000税別

TWIN CAM 25
6月21日新発売

1レバー、2レバー、麻雀パネルはワンタッチ交換シャーシのみでOKです。

モニターはスライド方式で取りはずしが1人で楽々簡単に行えます。

全機種高解像モニター使用

■仕様
〈TWINCAM 26 スーパー〉 W 635×D 770×H 1300mm

御利用下さい

クレーンモービル 御利用下さい

視、聴、触へのこだわり

コスモ電子株式会社
本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2−181
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112

FOR NEW MANKIND

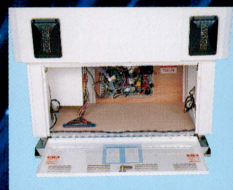
COSMO WIDE

コスモの大画面シリ

SURROUND

SURROUND

NANAO DUAL 8™
モニターを使用

AV-2600 ¥268,000税別
AV-2900 ¥288,000税別

NANAO DUAL 8™ モニターを使用

COSMOS-T25
6月21日新発売

COSMOS-T26
¥248,000税別

全機種高解像モニター使用

AV-2900
HiFi 4 Speaker & Headphone System

26インチ・スタンダード・タイプ
COSMOS-T26

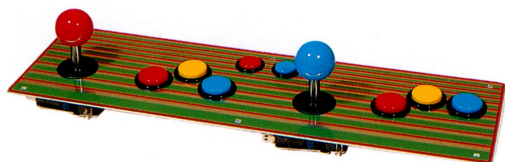
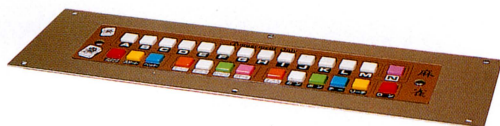
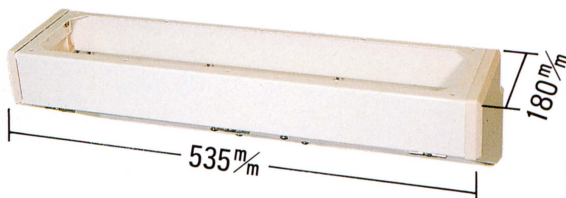
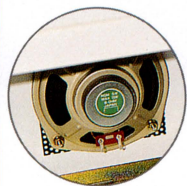
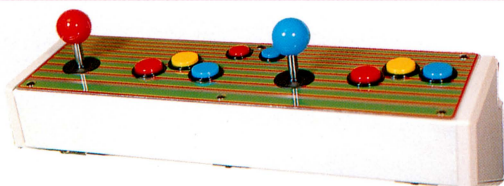
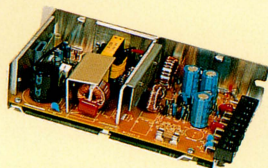
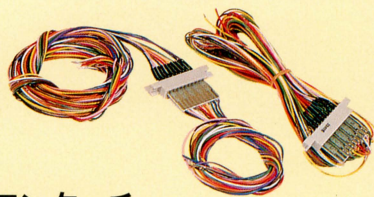
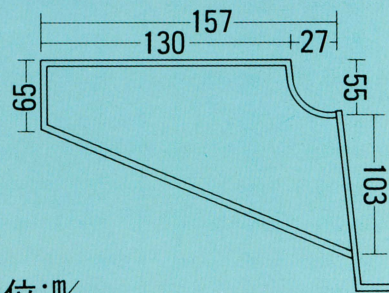
■仕様
〈AV-2600・AV-2900〉 W 800×D 700×H 650mm・約85kg・〒95-3271
〈COSMOS-T25〉 W 700×D 650×H 650mm・約70kg 〈T-26〉 W 800×D 700×H 650mm・約80kg・〒95-327

コスモ電子株式会社
本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2-181
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112

FOR NEW MANKIND

セイミツ・ニュース

CTXシリーズ最新型好評発売中！
CTX-33W(半永久的パネル)PHパネル
ワイドパネルでらくらく2人プレイ！

18吋、26吋などあらゆる筐体に取り付け可能。

▶アミューズメント用
中間パネル
アルミ製　1.5t
(化粧パネル付)
●ゲームに応じ交換可能です。

▶麻雀ゲーム用
中間パネル
SUS製　1.6t
エンビ製　0.8t
(化粧シール付)

パネル本体
スピーカー付

完成コンパネ

レギュレーター
SR-72
5V-10A
12V-3A
-5V-1A
●-12V-3Aも可

ワンタッチ
ハーネス・キット
(筐体&コンパネ用)
●1P—150cm
●2P—220cm

157
130
27
65
55
103
単位:m/m

▶板金、ハーネス加工、各種組み立て、各種筐体、その他、特注承ります。

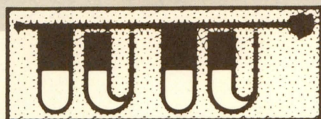
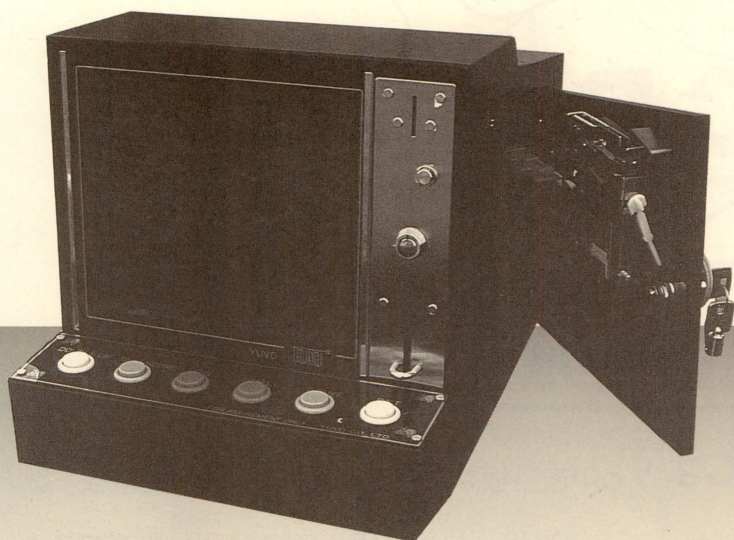
お待たせしました！
アンコールに応えて
製造再開!!

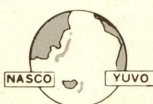
筐体のみ

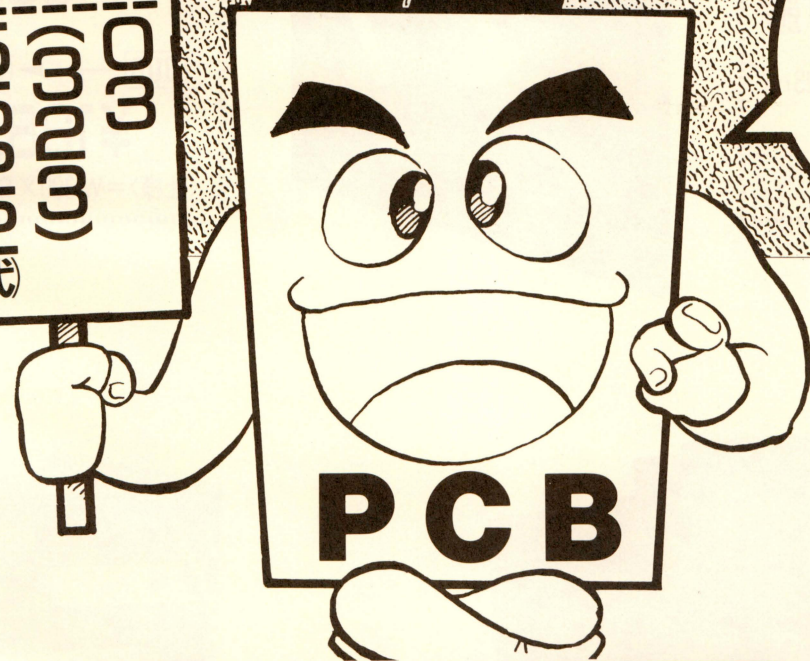
カード・麻雀・スロット用

¥158,000（税別）

〈仕様〉＝W 310×D 415×H 325mm

〒95-2893

チュ・チュ

卓上両替機

大平技研工業株式会社

本社工場　岐阜県岐阜市岩井万場44番地　電話 0582(41)7491
FAX：0582(41)8491
第２工場　岐阜県関市豊岡町３－２　電話 0575(24)2101

今月の中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

国内市場はゴールデンウィーク後、若干動き鈍る

中古機市場は今期も大きな変化は余りみられなかった。しかし、国内市場はゴールデンウィーク後ということもあって前月よりも若干ではあるが動きを鈍くしている。「今月はゼンゼンだめ」という業者の声もあり、中にはガタンと大幅に落ちたところもあるようだ。しかし、市場全体を通した平均的な業況は前月と変わらずといっていいと思う。

中古基盤の値動きも小幅にとどまっており、大きな値動きはない。だが個々の基盤によっては若干価格が上昇気味のものもあり要注意だ。これはゴールデンウィーク商戦で商品不足気味になったことも影響しているようで銘柄によっては需要と供給のバランスが崩れてきているものもある。

そういった商品では5千～6千円の価格上昇も見られた。他は平均的な月と同様の価格ダウンであった。

一方輸出は今期も好調を持続しているようだ。韓国、台湾をはじめとする東南アジアへの輸出が依然として続いており、マーケット規模はゆっくりと拡大へと向かっている。しかし、輸出業者間の格差は広がる一方で「輸出好調?」と聞き返す業者もいる。

輸出好調の業者は前記の各国に太いパイプを持っており、中古基盤を輸出するだけではなく、日本国内の最新情報も流しているようだ。前記の国々、特に台湾では依然としてゲームブームが続いており、ゲーム機に関する情報を切実に求めている。これは中古機情報だけではなく、新製品情報を含めゲーム機業界のあらゆる情報を求めている。

輸出は好調を持続。海外マーケットはゆっくりと拡大の方向へ

輸出好調の業者は、輸出先に、中古基盤というハードを販売すると同時に情報というソフトを付加価値として付けて輸出しているわけだ。

今後の台湾マーケットは日本国内の1.5倍から2倍ぐらいの規模へと成長するとみられている。それだけに業者間の競争はより死烈になってくるだろう。そうなれば単に商品を売るだけの業者では取り残されるのではないか。

その台湾への輸出でメダル機も好調と聞いた。メダル機の使われ方がどのようなものかは分からないが、聞くところによるとギャンブル機として使われているらしい。合法か非合法かは知らないが、ギャンブル好きな国民性もあり、この種のゲーム機へのオーダーも多いという。

この他では大型シミュレーションタイプのゲーム機があるのだが現在のところではまとまった数量で輸出されているとは聞いていない。しかし、いずれはこれら大型機も輸出の主力商品となるのではと思われる。ただ中古基盤と違って輸送コストの問題があるだけに、少々疑問もあるのだが・・大型機は国内でのニーズもまだまだ高く都心店ではインカムに陰りが出てきたと云われているが、まだまだゲームコーナーの主力商品であることには違いない。

今後の中古機市場を考えてみても、この種の大型機の存在を抜きにしては考えられないだろう。ところがこの大型機を扱う業者の数は少ない、いや扱える業者と言い換えるべきだろう。

というのは大型機は、基盤と違って輸送の問題や保管スペースの確保と弱小業者では無理な点が多い。価格もいくら中古機になっても中古基盤のようなわけにはいかない。資金力のある中、大手業者が中心となるのも無理はない。

この中古大型機の販売を見ていると、今後の中古機市場も見えてくるような気がする。

ひとつには、今現在も中古機市場で起きている現象のひとつである価格競争。これは大手ほど強いのは当然のことであろう。加えて品薄、人気機種である大型機をビジネスの取り引きを有利に導く切り札として使うことが出来る。

また大型機は保管スペースがかなり必要である。高額商品なだけに野外に雨ざらしというわけにはいかない。屋内に保管しな

・ファイナライザー
・フライングシャーク
・フィールドコンバット
・マンハッタン24分署
・魔界村
・魔境戦士
・マスターズゴルフ
・メジャーリーグ
・メタルクラッシュ
・メトロクロス
・名人戦
・メガゾーン
・モモコ120％
・妖魔忍法帖
・妖獣伝
・妖怪道中記
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル
・ラッシュ&クラッシュ
・リアル麻雀
・ラスタンサーガ
・陸海空
・ロードランナーII
・ロードランナーIII
・ロードファイター
・ロボロス2001
・ワンダーモモ
・ワールドカップ
・ペニーホール
・グランドダービー
・アウトラン
・ハングオン
・ポールポジションII
・ダライアス
・ゴールデンダービー
・スーパーダービー
・各種フリッパー
・ピカデリー各種
・パチンコ各種
・パチスロ各種
・クレーン
・各種両替機
・コトブキ14インチメダル機
・UPL14インチメダル機
・18インチ中古各種（約40台）
・ヒーバーチャンス1942（メダル機）
・ハッピーランド
・オチャラカ
・ハンティング
・ドラゴンフィーバー
・ルマン
・アフターバーナー
・ロックカン
・スペースハリヤー
・スーパーハングオン
・ジャンケンマン
・その他大型機・メダル機中古基板売ります・買います。
・18・20インチ筐体売ります
・20インチモニター大特価
・25セント・4セントコイン多数有ります
・100円・50円両替機
・中古ビリヤード台
・ピカデリータイプ等子供用アーケードマシンもあります
・新製品も取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい

●かいます
・アフターバーナー
・スペースハリヤー
・ファイナルラップ
・ポールポジション
・その他各種中古大型機買います
・各種中古基板買います

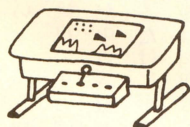
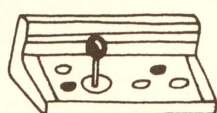
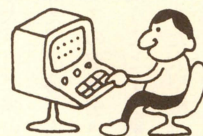
タイガー商事　大阪市鶴見区今津中1－7－12
☎06（962）9425
FAX 06（962）4556

ければならない。この保管スペースの確保だけでも弱小業者には無理なことである。すでに、この屋内の保管スペースをショールームとして販売に役立てている大手業者もいる。

大型機を中心に中古市場変革の兆し

大型機はディスプレイ販売が効果的な商品でもある。営業マンの百のトークより一見した方が購買に直結するのは当然のことであろう。また購入する方にとっても外側ボディのキズの有無なども確かめてから購入決定ができる。中古機だけに新製品を買う時よりも慎重にならざるを得ないのである。

とこう述べてくると、これはほとんど中古車販売と同様の性質を持つ商品であることに気がつかれることだろう。今後の中古機市場が見えてくるのではと先に述べたのはこういう理由からなのである。

現在、中古車販売では現物の展示即売が原則である。実際に見て、触ってから客は購入決定を下す。そして更に最近になってコンピュータが導入され、豊富な在庫の中からの車種選びが可能になってきている。客のニーズをインプットしコンピュータが瞬時に適切な商品を捜し出すシステムである。これなども今後の中古機市場の動向にヒントを与えているような気がするのであるが。中古機市場の流れに変化が起きてきていることは間違いないだろう。

●うります
・アーガス
・アルゴスの戦士
・アルカノイド
・1942
・イシターの復活
・怒(P付)
・イメージファイト
・ウイズ
・ウエスタンエクスプレス
・Rタイプ
・エキサイティングアワー
・お雀子クラブ
・オーダイン
・火激
・カイロスの館
・影の伝説
・カルノフ
・強行突破
・ギャプラス
・ギャリバン
・ギャラクシアン
・クラウンズゴルフ
・究極タイガー
・グラデュースⅡ
・クリスタルギャル
・グリーンベレー
・コントラ
・コップ01
・高校野球
・源平討魔伝
・サイドアーム
・サラマンダー
・サイコソルジャー
・サイドポケット
・少林寺ロード
・シュートアウト
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンX
・スターフォース
・スラップファイト
・スーパーリーグ
・スーパーバスケットボール
・戦場の狼
・シルクワーム
・ソロモンの鍵
・ダンプ松本
・ダンガー
・WXミッション
・闘いの挽歌
・ダーウィン
・タイガーヘリ
・大魔界村
・達人
・ストリートファイター
・ニュージーランドストーリー
・中華大仙
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン
・ダンクショット
・タイムパイロット'84
・チョップリフター
・ツインビー
・テラクレスタ
・虎への道
・怒号層圏
・ドラゴンバスター
・ナイトギャル
・ナックルジョー
・ナイトバニー
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バブルボブル
・バルガス
・パーフェクトビリヤード
・バトルレーン5
・飛竜の拳
・B・ウイング
・ピンボールアクション
・ピンポンキング
・P-47

●うります
・アレスの翼－2万円
・アルゴスの戦士－2.5万円
・イメージファイト－9万円
・アマテラス－1.5万円
・アーガス－1万円
・F－1ドリーム－4万円
・Rタイプ－5万円
・ASO－2万円
・アテナ－1.5万円
・アームドF－6万円
・イーアルカンフー－1万円
・イシターの復活－3.5万円
・1942－2.5万円
・1943－4万円
・お雀子館一番館－2万円
・お雀子館二番館－2万円
・A-JAX－7万円
・SDI－6万円
・エキサイティングアワー－2万円
・エイリアンシンドローム－6万円
・怒（PCB）－2万円
・黄金の城－2.5万円
・源平討魔伝－4.5万円
・火激－4万円
・快傑ヤンチャ丸－1.8万円
・銀河任狭伝－3万円
・ガンスモーク－2万円
・究極タイガー－6万円
・恋のホットロック－2.5万円
・奇々怪界－1.5万円
・ギャプラス－1万円
・航空騎兵物語－4万円
・コブラコマンド－4.5万円
・クレージーコップ－5.5万円
・グラディウス－4.5万円
・コントラ－3.5万円
・グラディウスII－8万円
・子連れ狼－3.5万円
・ザインドスレーナ－2万円
・サーカスチャーリー－1万円
・サイキックファイブ－2.5万円
・サイドアーム－2万円
・最後の忍道－7万円
・サイコソルジャー－3万円
・西遊降魔録－3.5万円
・SRD－3万円
・忍び－7.5万円
・ジャイロダイン－1.5万円
・サンダークロス－9万円
・ソニックブーム－6万円
・スーパークイックス－1万円
・スカイキッド－1.5万円
・スーパーバスケット－1万円
・スターフォース－2万円
・スパルタンX－2万円
・シルクワーム－4万円
・戦場の狼－1.5万円
・ゼビウス－1万円
・セクションZ－1.8万円
・ソンソン－1万円
・サイドポケット－2万円
・サラマンダ4万円
・ザ・ハスラー－2万円
・タイムパイロット－1万円
・ダブルドリブル－4万円
・怒号層圏－2万円
・WXミッション－2.5万円
・トイポップ－1.5万円
・タイガーヘリ－2万円
・ドラゴンバスター－1.5万円
・虎への道－3.5万円
・テラフォース－3万円
・中華大仙－4万円
・ドラゴンスピリット－9.5万円
・達人－9万円
・テラクレスタ－2.5万円
・ダーウイン4078－2万円
・闘いの挽歌－2万円
・ダブルドラゴン－5.5万円
・トップシークレット－2万円
・忍者君阿修羅の章－1.5万円
・熱血硬派くにお君－1.5万円
・熱血高校ドッジボール－1.5万円
・バトルフィールド－3万円
・ファンタゾーン2－2.5万円
・バルガス－1.5万円
・バルトリック－2万円
・対戦クイズハイホー－2万円
・ピンボールアクション－3万円
・バブルボブル－3.5万円
・フライングシャーク－3.5万円
・華弥生－2.5万円
・パドルマニア－1万円
・ピーチバレー－4.5万円
・無頼拳－2.5万円
・バミューダトライアングル－2.5万円
・ファンタジーゾーン－4万円
・フラッグアタック－3.8万円
・ファイナライザー－1.5万円
・フリッキー－1.5万円
・ビジランテ－4万円
・P-47－7万円
・ミスターバイキング－1.5万円
・ミスターヘリ－6万円
・ミスター五右衛門－1万円
・マグマックス－1万円
・魔境戦士－2.5万円
・魔界村－2万円
・大魔界村－11.8万円
・迷宮島－3万円
・麻雀狂時代－1万円
・UFOロボダンガー－3万円
・麻雀放浪記－1.5万円
・麻雀放浪記外伝－2万円
・妖魔忍法帖－2万円
・魔魁伝説－3.5万円
・妖怪道中記－9.5万円
・ラスタンサーガ－6万円
・ラッシュ&クラッシュ－1.8万円
・リアル麻雀－1万円
・レジオン－2.5万円
・ライフフォース－4.5万円
・霊界導士－4.5万円
・ラビリオンスランナー－3万円
・ラビオレプス－4万円
・レインボーアイランド－6万円
・ラストデュエル－4万円
・ローリングサンダー－7万円
・ワードナの森－3.5万円
・ワンダーモモ－5.3万円
・モンスターランド－3万円
＊その他、このリストにない基板でもお気軽にお申付け下さい。

テクナート　大阪市浪速区日本橋4—2—20 コア日本橋2F
☎ 06(643)7641
FAX 06(643)7645
TLEX TECHNART J63662

・虎への道－4万円
・ドラゴンバスター－2万円
・ドルアーガの塔－1万円
〔ナ〕
・ナックルジョー－2万円
・ナイトギャルサマー－1.8万円
・ナイトバニー－1.8万円
〔ニ〕
・ニュージーランドストーリー
・忍者君Ⅱ－2.5万円
・忍者プリンセス－2.5万円
・忍者くん－1万円
〔ノ〕
・のぼらんか－2万円
〔ハ〕
・パックマニア－9万円
・バブルボブル－4万円
・ハレーズコメット－6万円
・バラデューク－1.5万円
・バルガス－1.5万円
〔ヒ〕
・ビジランテ－5万円
・ピンボールアクション－3万円
・ピンポンキング－2万円
・B・ウイング－1.5万円
・飛竜の拳－1万円
〔フ〕
・無頼拳－2.5万円
・フライングシャーク－4万円
・ファンタジーゾーン－5万円
・ブレイウッド－1.5万円
・ファイヤートラップ－1万円
・ブギマナー－2.5万円
・ファイナライザー－1.5万円
・フリッキー－2.5万円
・フェァリーランドストーリー－2万円
・フォーティーラブ－1.5万円
・フォーメーションZ－1万円
・フィールドコンバット－1万円
〔ヘ〕
・ベラボーマン－10万円
・ペンギン君ウオーズ－1万円
・ペンゴ－7千円
〔ホ〕
・ボンジャック－1.5万円
・ホールランド－1.2万円
・ポンポコ－1万円
〔マ〕
・魔境戦士－3万円
・魔界村－2万円
・マンハッタン24分署－2.5万円
・マイティガイ－2万円
・マグマックス－1.5万円
・マッピー－1万円
〔ミ〕
・ミスターヘルの大冒険－6.5万円
・ミスタードゥ－8千円
・ミスターワイルド－1万円
・ミスターユニコン－1万円
〔ム〕
・ムーンパトロール－1万円
〔メ〕
・メジャーリーグ－5万円
・名人戦－3.5万円
・メタルクラッシュ－1.5万円
・メトロクロス－2万円
・メガゾーン－1.5万円
〔モ〕
・モトス－1.5万円
〔ユ〕
・UAG－6.5万円
〔ヨ〕
・妖魔忍法帳－2万円
・妖獣伝－3万円
〔ラ〕
・ラストデュエル－6.5万円
・ラビオレプス－4.5万円
・ラッシュ&クラッシュ－2万円
〔リ〕
・リアル麻雀－1.5万円
・リブルラブル－8千円
〔ロ〕
・ローリングサンダー－8万円
・ロードランナーPⅠ－1.5万円
・ロードランナーPⅡ－2万円
・ロードランナーPⅢ－2.5万円
・ロードランナーPⅣ－3万円
・ロボレス2001－2万円
・ロードファイター－1万円
〔ワ〕
・ワンダーモモ－6万円
・ワールドカップ－5万円
・ワンダーボーイ－2万円

●かいます
・各種中古基板及び不要基板各種屑基板を一括買い取ります。
・その他電子部品又は電子部品屑等を高価にて買いあげます。
・遠近多少にかかわらず、お気軽にお電話して下さい。

カナヤ商会　大阪市淀川区東三国2－28－10
☎06(395)0272

●うります
・中古基板ありますのでよろしく！
●かいます
・クイズBOX（コンステラジャパン）－1万円
・ナムコシステムⅠ－5万円
・ミニポーカー（ボナンザ）－3万円
・ミスターヘリ－3万円
・地獄巡り－3万円

京都ニュータイプ　京都市右京区鳴滝松本町21
☎075(464)2493
FAX 075(464)6023

・ニュージーランドストーリー
・忍
・ドラゴン忍者
・達人
・ツインイーグル
・サンダークロス
・ロボコップ
・ストリートファイター
・ハードパンチャー
・アサルト
・オーダイン
・スーパーマン
・ロストワールド
・大魔界村
・忍者外伝
・飛竜
＊大型機の情報があればお知らせ下さい。

㈱ケイアンドユウ商会　東大阪市高井田本通5丁目2
☎ 06（783）6362

●うります
・リアルマージャン－4千円
・クリスタルギャル－5千円
・スイートギャル－5千円
・麻雀狂時代－8千円
・お雀子館（2番館）－1.2万円
・お雀子ハイスクール－1.5万円
・麻雀放浪記－1.5万円
・珍さん大勝負－1.5万円
・リアルマージャンＰⅡ－1.5万円
・麻雀学園－2.5万円
・ハイホー－6千円
・舞姫－7千円
・華弥生－1万円
・アルカノイド－4千円
・タイムパイロット－4千円
・スカイランサー－6千円
・ドンキーコング－6千円
・ロードファイター－6千円
・アテナ－8千円
・スーパークイックス－8千円
・ドッジボール－8千円
・熱血硬派くにお君－8千円
・プロサッカー－8千円
・フリーキック－8千円
・アッポー－1万円
・ザ・ハスラー－1.2万円
・魔界村－1.2万円
・ラリーX－1.2万円
・アレスの翼－1.5万円
・ザインドスリーナ－1.5万円
・パドルマニア－1.5万円
・バトルフィールド－1.5万円
・ダーウィン4078－1.8万円
・カントリークラブ－2万円
・リベージオブドゥ－2万円
・ＳＲＤ－2.5万円
・スタジアムヒーロー－2.5万円
・カルノフ－3万円
・サラマンダ－3万円
・ザ・ディープ－3万円
・リードアングル－3万円
・レイメイズ－3万円
・マッドギア－6.5万円
・サンダークロス－7万円
・レッスルウォー
・ロンパーズ
・スプラッターハウス
・ストライダー飛竜
・妖怪道中記（ロム）－1万円
・ロンパーズ（ロム）－1.5万円
・ワールドコート（ロム）－1.5万円
・スプラッターハウス（ロム）－2.5万円
・レッスルウォー（ロム）－3.5万円
・パンチアウト（UP）－7万円
・コンチネンタルサーカス（UP）
＊超特価ゲームコーナー用角イス新品各色あり！3.8～4千円
・防犯用ダミーTVカメラ新品－1.8万円

●かいます
・アイドルマージャン－2.5万円
・マージャンファンクラブ－3.5万円
・ラビオレプス－1.7万円
・ダッシュ野郎－2万円
・1943㈣－2.2万円
・武田信玄－4万円
・Ｐ－47－4.5万円
・未来忍者－6.5万円
・アサルト－7万円
・オーダイン－8万円
・フェリオス－9万円
・26インチ筐体－価格は相談
・東京都内のロケーション買います！
＊振込先
　協和銀行　学大前支店
　普通　254068
　アスパック

●うります
・地獄巡り－5万円
・クラックダウン
・麻雀学園Ⅱ－5万円
・麻雀学園Ⅰ－3万円
・大魔界村－12万円
・台湾麻雀－3万円
・スーパークラウンズゴルフ－5万円
・26インチ中古筐体－15万円
・マットギヤー－5.5万円
・その他色々有ります。TEL下さい。

●かいます
・スーパーマン
・フェリオス
・アサルト
・オーダイン
・達人
・モンスターレアー
・ストライダー飛竜
・天地を喰らう
・ツインイーグル
・アウトラン
・チェイスＨＱ
・サンダーブレード
・その他にも探していますのでご連絡下さい。

メディア商事㈱　東大阪市中野201番地
☎0729（64）0717㈹
FAX 0729（64）2059

●かいます

・スクラップ（27128以上）
・ASO
・エクセリオン
・ガンスモーク
・強行突破
・エアーウルフ
・大列車強盗
・グリーンベレー
・戦場の狼
・魔界村
・ザインドスリーナー
・スパルタンX
・ポケットギャル
・魔境戦士
・ダーウィン4078
・サイドアーム
・ダンカー
・スラップファイト
・チョップリフター
・アレスの翼
・モンスターランド
・コンバットスクール
・スターフォース
・ワンダーボーイ
・ジェミニウイング
・テラクレスタ
・スクランブルフォーメーション
・ジャッカル
・タイガーヘリ
・XXミッション
・アルゴスの戦士
・ワンダーモモ
・1942
・バミューダトライアングル
・陸海空
・チェルノブ
・ザ・ディープ
・カルノフ
・フライングシャーク
・サラマンダー
・バブルボブル
・ビジランテ
・火激
・究極タイガー
・ライフフォース
・1943
・霊界導士
・クレイジーコップ
・サイコニクスオスカー
・ワードナーの森
・パックランド
・コントラ
・ビーチバレー
・虎への道
・航空騎兵物語
・リングの王者
・ヘビーユニット
・ゲバラ
・インディージョーンズ
・スカイソルジャー
・地獄巡り
・ラスタンサーガ
・ハレーズコメット
・獣王記
・ローリングサンダー
・脱獄
・レインボーアイランド
・UAG
・P－47
・ガルガ
・最後の忍道
・イメージファイト
・ダブルドラゴン
・A－JAX
・ドラゴンスピリット
・グラディウスII
・スーパーコントラ

・タイトーチェイスHQ－35万円
・ナムコメタルホーク－25万円
・スーパーハングオン－15～25万円
・シットタイプ－6～15万円
・アフターバーナー
　Wクレイドール－25～30万円
　コマンダー－15～30万円
　シティタイプ－12～18万円
　ミニアップ－9～15万円
・サンダーブレード－5～10万円
・ギャラクシーホース
　デラックス－20～40万円
・コンチネンタルサーカスCP－20～30万円
・　〃　UP－18～25万円
・アウトランDX－45～50万円
・　〃　スタンダード－35～45万円
・　〃　UP－20～30万円
・ファイナルラップDX－110万円
・　〃　スタンダード－90万円
・ダライアス・忍者ウォリアーズ
　19インチ－15～20万円
　15インチ－15～20万円
・WEC・ルマン24－15～25万円
・ルマンミニスピンタイプ－10～20万円
・オペレーションウルフ－10～20万円
・ストリートファイターUP－20～25万円
・スペースハリヤ(大)－10～15万円
・　〃　シット－8～15万円
・ナムコポールポジション－3～5万円
・おかし大作戦－応談
・ノックダウン－5～8万円
・パチンコドラゴンフィーバー－5～9万円
・ブランズウィクエアホッケー－5～40万円
＊中古部品買います
・3電源レギュレーター7A－1千円
　6A以下－5百・故障品－3百
・水平パネルセット－3百円
・特殊パネルタンクセット－1千・イカリセット－3千・アルカノイドセット－2千(ピタゴラス・プレビリアン)
・ジャンピュータパネルセット－3百
・ロイヤルパネルセット－1千
・メジャーリーグ・スーパーリーグ・ゴルフ・サッカーパネルセット－1千円
・セットにならないもの1P側－7割・2P側－3割

㈱アイザックス・コーポレーション
神奈川県小田原市多古390—2
☎ 0465(34)4435㈹
FAX 0465(34)4979

●うります
・スーパーコントラ－6.5万円
・A－JAX－6万円
・サンダークロス－8万円
・リングの王者－4.5万円
・ダブルドラゴン－3万円
・ギャラガ88－9万円
・ハードパンチャー－9万円
・ワールドスタジアム－8万円
・脱獄－5.5万円
・1943(改)－3万円
・F1ドリーム－3万円
・M．I．A
・グラディウスII－6万円
・フェリオス
・スプラッターハウス－9万円
・ロボコップ－8万円
・UAG－5.5万円
・達人－9万円
・ツインイーグル－7万円
・ロストワールド(P付)－9.5万円
・最後の忍動－6万円
・Rタイプ－5万円
・忍－6万円
・P－47－6万円
・ヘビーバレル－8万円
・エースアタッカー－6万円
・航空騎兵物語－4.5万円
・西遊降魔録－4万円
・武田信玄－7万円
・バトルマニア－1万円
・スタジアムヒーロー－2.5万円
・ゴールドメダリスト－1万円
・究極タイガー－4万円
・ティードオフ－1万円
・スカイソルジャー－5万円
・功里金団－4万円
・ファンタジーゾーン－3.5万円
・ダッシュ野郎－3.5万円
・イメージファイト－7万円
・ヘビーユニット－5万円
・麻雀基板色々有ります5千円より

●かいます
・スーパーコントラ
・UAG
・ツインイーグル
・サンダークロス
・達人
・ザ　ハスラー
・ロストワールド
《大型機》
・ファイナルラップ
・サンダーブレイド
・ホットロット
・メタルホーク
・チェイスHQ
・トップシューター
・その他PCB機種お問合せ下さい。

富貴商会　大津市稲葉台33－3
☎0775(26)2937
FAX 0775(26)3853

●うります

・中古ＰＣＢ各種多数－全部掲載不可能の為お問合せ下さい
・中古両替機・メダル貸機－その都度変化しますのでお問合せ下さい。
・小型硬貨計算機多数有－3.8万円
・テーブル型メダルゲーム機
・テーブル－在庫多数300台迄
・タイトーラバー数十台
・体感ゲーム－その都度変化しますのでお問合せ下さい。
・タバコ自販機(グローリー各種)50台迄
・麻雀基板(ロイヤル他)多数有応談
・20インチモニター250台再生品
・18インチモニター(ナナオ)500台再生品

●かいます

あ・ＡＳＯ－5千円
・アテナ－3千円
・アサルト－8万円
・アルゴスの戦士－1.1万円
・アレスの翼－3千円
・アレックスキッド－3万円
・〃 ROM・カスタムキット－5千円
・アーガス－2千円
い・イシターの復活－1万円
・1942－1万円
・1943－1.8万円
・イグジーザス－1.8万円
・怒Ｐ付－1万円
・イーアルカンフー－3千円
え・エアーウルフ－5千円
・エイリアンシンドローム－2万円
・Ａ－ＪＡＸ－4万円
お・黄金の城－5千円
か・影の伝説－3千円
・ガンスモーク－5千円
き・ギャプラス－3千円
・強行突破－3千円
・究極タイガー－4万円
・Ｑバート－4千円
く・グラディウス－1.5万円
・グラディウスII－6万円
け・源平討魔伝－2.5万円
こ・恋のホットロック－1万円
さ・サイキック5－5千円
・サイコソルジャー－1.2万円
・サイコニックオスカー－1.7万円
・サイドアーム－7千円
・ザ・運動会－5千円
・サラマンダー－2万円
し・ジェミニウイング－1万円
す・スカイキッド－5千円
・スクランブルフォーメーション－1.1万円
・スラップファイト－9千円
・スーパーリアル麻雀II－1万円
・スペランカII－3千円
せ・ゼビウス－3千円
た・ダーウイン4078－6千円
・タイガーヘリ－6千円
・闘いの挽歌－6千円
・ＸＸミッション－1万円
・ダンガー－6千円
ち・チャックンポップ－5千円
・チューブパニック－1万円
て・テラクレスタ－1万円
・ディグダグII－3千円
と・トイポップ－3千円
・トップシークレット－1.1万円
・虎への道－5千円
・ドラゴンスピリット－5.3万円
・ドラゴンバスター－4千円
な・ナックルジョー－3千円
に・忍者君II－4千円
は・パックランド－2万円
・バラデューク－5千円
・バミューダトライアングル－8千円
ふ・ファンタジーゾーン－2.5万円
・フェアリーランドストーリー－4千円
・ぶたさん－9千円
・ブラックドラゴン－1.1万円
・フォゾン－5千円
・ブロックギャルＰ付－5千円
・プランプポップ－8千円
へ・ベラボーマン
ほ・ホッピングマッピイ－7千円
ま・魔界村－4.5千円
・マーブルマッドネスＰ付－2万円
・ROMキット・パネル－5千円
筐体－3万円
み・ミサイルコマンド－5千円
め・メタルソルジャー・アイザックII－5千円
・メトロクロス－5千円
も・モトス－3千円
・モンスターランド－8千円
ゆ・ＵＡＧ－4万円
よ・妖怪道中記－5万円
・妖魔忍法帖－4千円
ら・ライフフォース－2.5万円
・ラストミッション－5千円
・ラッシュ&クラッシュ－3千円
・ラビオレプス－1.8万円
・ラリーＸ－3千円
り・陸海空－3千円
・リブルラブル 3千円
わ・ワードナーの森－1.5万円
・ワールドウォー－5千円
・ワールドスタジアム－8万円
・ワンダーボーイ－5千円
・ワンダーモモ－1.8万円
・ロムキット－3千円
・その他屑基板・故障基板
64以上－1千円・16～32－5百円・08－3百円
・セガシステム16用カスタム－1千円
・〃その他のシステムボード用カスタム－1千円
・ナムコシステムI用カスタムセット－1.5～3.5千円
・ナムコその前のシステムボード用カスタム－1千円 ROM KIT付属のROMは別途計算します。
ROMを抜いた基板でも買入れている物あり､お問合せ下さい。
・紙幣識別機(加工していない物)
新国タイプ－1万円
コインコタイプ－3千円
サンヨー－1千円
＊メダルアップライト
・14インチ－3～5万円
・18インチ(日物以外)－8～10万円
・セガスーパーダービー6人用－190万円
・セガワールドダービー応談
・セガスラグディスペンサー欠品ナシ故障可－8千円
・サンワイズジャンケンマン－3万円
・〃 ダイダマン－5万円
・カトーウォンテッド－8万円
・ホームデータ赤白大明神－5～8万円
・日本商事エンパイア－1万円
・ナムコカーニバルI～III－応談
・アイレムブラックジャック－応談
・ＵＰＬ忍者くん－2.5万円
・〃 パックンランド－2万円
・〃 ミニクレーン－4万円
・コアランド・いただきまん－4万円
・ＵＰＬラッキークレーン－8万円
・タイトウスクエアボックス－10万円
・ナムコウイニングラン－110万円
・UPLスーパーエレファント－15万円
・セガスーパーチャンス－25万円
・セガＵＦＯキャッチャー－45万円
・シットダウン－5～13万円

●うります
・Rタイプ－5万円
・イメージファイト－7万円
・1942－2万円
・怒Ⅲ－7万円
・エキサイティングアワー－8千円
・伊賀忍術伝－7万円
・F－1ドリーム－3.5万円
・銀河任俠伝－2万円
・くにお君－1万円
・サウロ－1万円
・西遊降魔録－3万円
・シルクワームP付－4万円
・忍－6万円
・スタジアムヒーロー－2.5万円
・ドッヂボール－1万円
・大魔界村－12万円
・中華大仙－3.5万円
・ティードオフP付－2万円
・ビッグイベントゴルフP付－5万円
・名人戦－2万円
・モンスターレアー7.5万円
・ワールドカップ－2万円
・モンスターランド－1.5万円
・バトルフィールド
・華弥生－1.5万円
・麻雀学園Ⅰ－2.5万円
・家元－1万円
・制覇－1万円
・熱局雀士－1万円
・麻雀女子プロ－1.5万円
・麻雀クリニック－1.5万円
・お雀子館－1.5万円
・麻雀刺客－2万円
・18インチ中古筐体－2～4万円
・エンデューロDX－12万円
・ニューマジックルーレット－18万円
・コイン落とし－18万円
・グランドダービー－12万円
・ピカデリータイプ－3万円
・国盗合戦－3万円
・他大型各種あります。

●かいます
・ダブルドリブル
・ポケットギャル
・ダッシュ野郎
・オーダイン
・A－JAX
・達人
・サンダークロス
・ロストワールド
・UAG
・ツインイーグル
・マッドギア
・クリキントン
・ストライダー飛龍
・スーパーマン

＊以上どこよりも高く買います
　1度ためしに電話下さい。

・大型機買います
　・サンダーブレイド
　・アフターバーナー
　・スーパーハングオン
　・チェイスHQ
　・ホットロッド
　・ギャラクシーホースⅡ
　・対戦もぐら
　・UFOキャッチ
　・アウトラン

＊振込銀行先
　三和銀行　築港支店
　普通　272857
　ユーエス産業㈱

ユー・エス産業㈱　大阪市港区
港晴4丁目18番23号
☎ 06(574)0993
FAX 06(574)0832

うります&かいます ㉒

●うります
・アルカノイド
・アテナ
・Rタイプ
・ガンスモーク
・奇々怪界
・グラディウス
・くにお君
・源平討魔伝
・ザ・ハスラー
・サラマンダ
・獣王記
・スクランブルF
・スパルタンX
・テラクレスタ
・ドッヂボール
・忍者君
・ニューバカラサブ
・麻雀新旧基板
・ミスターヘリの冒険
・アタリペーパーボーイ
・RF−2(本体)
・セガターボ
・モナコグランプリ
・ピンボールプレーガール
・任天堂VS

●かいます
・アサルト
・怒
・1943
・A−JAX
・SRD
・エクスターミネーション
・クロスシューター
・ゲリラウォー
・サイドポケット
・上海Ⅰ〜Ⅱ
・ジェミニウイング
・スーパーコントラ
・ダブルドリブル
・チェルノブ
・ツインイーグル
・テトリス
・虎への道
・ニュージーランドストーリー
・バブルボブル
・パックマニア
・飛翔鮫
・フェリオス
・UAG
・レインボウアイランド
・ワールドカップ
・将棋
・五目並べ
・花合わせ
・アイドル麻雀放送局
・一発逆転
・家元
・大人の麻雀
・かぐや姫
・スーパーリアルⅢ
・ハウスマヌカン
・美女っ子夢物語
・美女っ子学園
・制覇
・麻雀放浪記外伝
・麻雀放浪記掟
・麻雀刺客
・麻雀学園Ⅰ〜Ⅱ
・その他要相談

＊取引銀行
大和銀行　松戸支店
普通　6951142
(有)サンエンタープライズ

(有)サン・エンタープライズ　千葉県柏市永楽台2−8−33
☎ 0471(66)8877(代)
FAX 0471(66)8808

●かいます
●かいます

・ツインイーグル
・バブルボブル
・ダブルドラゴン
・スーパーコントラ
・アサルト
・コンバットスクール
・1943
・UAG
・テラクレスタ
・スラップファイト
・パックランド
・A－JAX
・ハレーズコメット
・パックマニア
・ジャッカル
・ビーチバレー
・ヘビーバレル
・ローリングサンダー
・虎への道
・チェルノブ
・アルゴスの戦士
・コントラ
・フライングシャーク
・スクランブルフォーメーション
・オスカー
・火激
・ダンガー
・レインボーアイランド
・ギャラガ88
・忍
・ニュージーランドストーリー
・サンダークロス
・ストリートファイター
・モンスターレア
・達人
・ロボコップ
・ハードパンチャー
・究極タイガー
・ワンダーボーイ
・サイドアーム
・XXミッション
・陸海空
・ASO
・怒
・1942
・フラッグアタック
・ダーウィン4078
・スターフォース
・魔界村
・サイコソルジャー
・スプラッターハウス
・カベール
・大列車強盗
・エクセリオン
・ザインドスリーナ
・スパルタンX
・マンハッタン24分署
・ガンスモーク
・妖魔忍法帖
・ワードナーの森
・ダブルドリブル
・リードアングル

*その他どんな基板でもお気軽にお問い合わせ下さい。

三和電子(株)　東京都板橋区中丸町58－5
☎ 03(554)2261
FAX 03(554)2232

●うります
・大魔界村－11.8万円
・イメージファイト－7.8万円
・ドラゴン忍者－7.8万円
・ラストサバイバー基板キット－13万円
・マッドギヤー－5.5万円
・ストリートファイター－8.8万円
・ロボコップ－7.5万円
・ニュージーランドストーリー－6.3万円
・グラディウスⅡ－6.8万円
・脱獄－4.8万円
・A－JAX－5.5万円
・最後の忍道－5.8万円
・忍－5.8万円
・スカイソルジャー－3.8万円
・ダブルドラゴン－4万円
・レインボーアイランド－4.8万円
・獣王記－5.8万円
・ビーチバレー－4万円
・P－47－4万円
・ヘビーユニット－2.8万円
・UAG－4万円
・航空騎兵物語－3.8万円
・地獄巡り－4.3万円
・中華大仙－2.8万円
・F－1ドリーム－3万円
・リングの王者－4.8万円
・スタジアムヒーロー－1.8万円
・ダッシュ野郎－3.3万円
・ビジランテ－3.3万円
・オスカー－2.8万円
・火激－3.8万円
・サラマンダー－3.8万円
・ジェミニウイング－2.8万円
・バブルボブル－2.8万円
・飛翔鮫－2.8万円
・ライフフォース－3.8万円
・ラストデュエル－2.8万円
・西遊降魔録－2.8万円
・迷宮島－2.3万円
・ワードナーの森－2.3万円
・ラビオレプス－2.3万円
・バトルフィールド－1万円
・ゴールドメダリスト－2.8万円
・タッチダウンフィーバーP付－8千円
・ドッジボール－8千円
・魔境戦士－8千円
・フリーキック－8千円
・ワールドカップP付－2.8万円
・麻雀学園Ⅱ－4.8万円
・アイドル麻雀－4.5万円
・麻雀学園－3.8万円
・大人の麻雀－1.9万円
・モモ子組－1.9万円
・麻雀剌客－1.9万円
・お雀子ハイスクール－9千円
・麻雀放浪記－9千円
・家元－6千円
・スーパーリアルPI－6千円
・危機一発まゆみちゃん－6千円
・麻雀シスターズ－6千円
・麻雀狂時代－3千円
・両替機
　・セガDP1100－38万円
　・日野電子(千円→百円)MC1000－7万円
　・グローリー(百円→50円)VG－1－3万円
・オペレーションウルフ(大)－25万円
・　〃　(小)－20万円
・アウトランスタンダード－43万円
・コンチネンタルサーカス－40万円
・スーパーハングオン－39万円
・スペースハリヤデラックス－18万円
・エンデュロレーサースタンダード－10万円
・アフターバーナーコマンダー－43万円
・フリッパーF－14トムキャット－13万円
・サイバータンク－30万円

リバーサービス　福岡県久留米市本町184の1
☎ 0942(32)7733
FAX 0942(33)1246

●うります
・セガターボアウトラン
・ギャラクシーホースⅡ
・大魔界村
・M. I. A
・迷宮島
・西遊降魔録
・獣王記
・スタジアムヒーロー
・霊界導士
・ヘビーユニット
・コブラコマンド
・グラディウスⅠ
・グラディウスⅡ
・忍者龍剣伝
・ハイパースポーツスペシャル
・ハードパンチャー
・脱獄
・天聖龍
・1942
・1943改
・インベーダー
・平安京
・サラマンダー
・リングの王者
・ファンタジーゾーン
・麻雀女子プロレス
・麻雀外伝
・麻雀放浪記
・麻雀カメラ小僧
・麻雀学園
・アイドル麻雀
・麻雀課外授業
・サイコソルジャー
・ミサイルコマンド
・チョップリフター

●かいます
・テトリス
・クイズパートⅡ
・達人
・カルノフ
・ローリングサンダー
・ギャラガ88
・アサルト
・ストリートファイター
・忍
・オーダイン
・スーパーマン
・18インチ以上の筐体
・中型機
・UFOキャッチャー

林商事　東京都北区赤羽2－9－2
☎ 03(903)1871
FAX 03(902)2649

★売ります・買いますの〆切は毎月10日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06(339)3004

●かいます

・Rタイプ
・ASO
・A－JAX
・アサルト
・怒
・1942
・1943
・イシターの復活
・エクセリオン
・エースアタッカー
・黄金の城
・カルノフ
・ガンスモーク
・キャプテンシルバー
・ギャラガ88
・グリーンベレー
・グラデュースII
・源平討魔伝
・恋のホットロック
・コブラコマンド
・カベール
・コントラ
・火激
・最後の忍道
・ザ・ディープ
・サイドアーム
・サラマンダ
・サイコソルジャー
・ザインドスリーナー
・忍
・シルクワーム
・ジェミニウイング
・ジャッカル
・地獄めぐり
・サンダークロス
・ストリートファイト
・スーパーリーグ
・スターフォース
・スカイソルジャー
・スーパーコントラ
・スパルタンX
・スーパーリアルPII
・スーパーリアルPIII
・ダブルドリブル
・ダブルドラゴン
・タイガーヘリ
・達人
・ダーウィン
・チョップリフター
・チェルノブ
・ツインイーグル
・ドラゴン忍者
・テラフォース
・トップシークレット
・虎への道
・タイムスキャナー
・ニュージーランドストーリー
・ナックルジョー
・ハレーズコメット
・バブルボブル
・パックランド
・ビーチバレー
・ブラックドラゴン
・飛翔鮫
・ピンボールアクション
・ヘビーバレル
・マンハッタン24分署
・魔界村
・メジャーリーグ
・陸海空
・UAG
・ライフフォース
・レインボーアイランド
・ワンダーボーイ
・ワードナーの森
・ワンダーモモ
・その他の中古基板も買取りします。

㈱ロータスプレス　東京都渋谷区恵比寿南3―5―8　恵比寿サンモール6F
☎ 03(760)6630
FAX 03(760)5359

あらゆる基板 筐体 パーツを取揃えております
お気軽にお問合せ下さい。

㈱ユニバース
本　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL06(682)3444　FAX06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL0532(46)6103　FAX0532(48)6155

●うります

● ア　行
・アームドエフー5.5万円
・Rタイプー5万円
・イメージファイトー8万円
・怒Ⅲ－7万円
・SRD－2万円
・M. I. A
・F1ドリームー4万円
・アルファックスZ－8千円
・アルカノイドー5千円

● カ　行
・グラディウスⅡ－6万円
・カントリーハウスー4万円
・クリキントンー4.5万円
・ガルガー8万円
・キックオフー7万円
・航空騎兵物語－4万円
・究極タイガーー4万円
・源平討魔伝－4.5万円
・ゴールドメダリストー3万円

● サ　行
・四川省
・上海Ⅱ
・スタジアムヒーローー5万円
・スーパークラウンズゴルフー10.5万円
・ストリートファイター
・スーパーコントラー6.5万円
・ストライダー飛竜
・スプラッターハウスー9.5万円
・ソニックブーム
・ジェミニウイングー2万円
・西遊降魔録－4万円
・サウロー3万円

● タ　行
・ティードオフー3万円
・天地を喰らう
・天聖龍
・大魔界村－12万円
・WドラゴンⅡ
・達人－9万円
・ドカベン
・脱獄－5万円
・Wドラゴンー5.5万円
・中華大仙－4.5万円
・テラクレスター1.5万円
・テラフォースー2.8万円

● ナ　行
・忍者龍剣伝
・忍者君阿修羅の章－2万円

● ハ　行
・バーディトライー8万円
・パーフェクトビリヤードー2万円
・ファンタジーゾーンー3万円
・フェリオス
・ハイホーⅡP付ー5万円
・ファイティングホーク
・バトルフィールドー1.5万円
・フラックアタックー3.8万円
・フライングシャークー3.5万円
・ピンボールアクションー2.8万円
・ブラックドラゴンー1万円
・バブルボブルー3万円

● マ　行
・メルヘンメイズー7.5万円
・モンスターレアー6.5万円
・迷宮島－2.5万円
・モンスターランドー2万円
・迷宮ハンターー1万円

● ヤ　行
・ヤンチャ丸－2.5万円
・妖獣伝－2.5万円

● ラ　行
・ロボコップー8万円
・リングの王者－5万円
・レインボーアイランドー4万円
・霊界導士－4万円
・ラストデュエルー4万円
・リベンズオブドゥー3万円

● ワ　行
・ワンダープラネットー2万円
・ワルキューレの伝説
・ワードナの森－3.5万円

● 麻雀&花札
・華弥生－3万円
・アイドル麻雀－5万円
・がんばれ珍さん－4万円
・課外授業－4万円
・表参道－8万円
・麻雀フォーカスー8万円
・華の舞－6.8万円
・カメラ小僧－4万円
・リアル麻雀P－1－1万円
・麻雀学園－5.5万円
・麻雀殺人事件
・熱局雀士－4.8万円
・M.クリニックー5万円
・大人の麻雀－4万円
・制覇－3.8万円
・麻雀のこりない面々－5万円

● アダルトタイプ
・ラッキーギャルー5.8万円
・バーラインー5万円
・ダイナダービーー2.8万円
・フルーツ&バニーー2万円
・ギャルディーラーー1.8万円
・ダークホースー2万円

● メタル機
・ダイダマンー10万円
・ジャンケンマンー6万円
・おしゃべりマチャー4万円
・ビックリフィーバーー8万円
・ビッグプロレスー9.5万円

● プライズマシン
・タイムアタックー9万円
・ちびくろクレーンー7万円
・バーディーチャンスー7万円
・天地を喰らう

● 大型機&UP型
・カプコンボーリングー15万円
・ポールポジション
・忍者ウオーリアーズ
・オペレーションウルフ

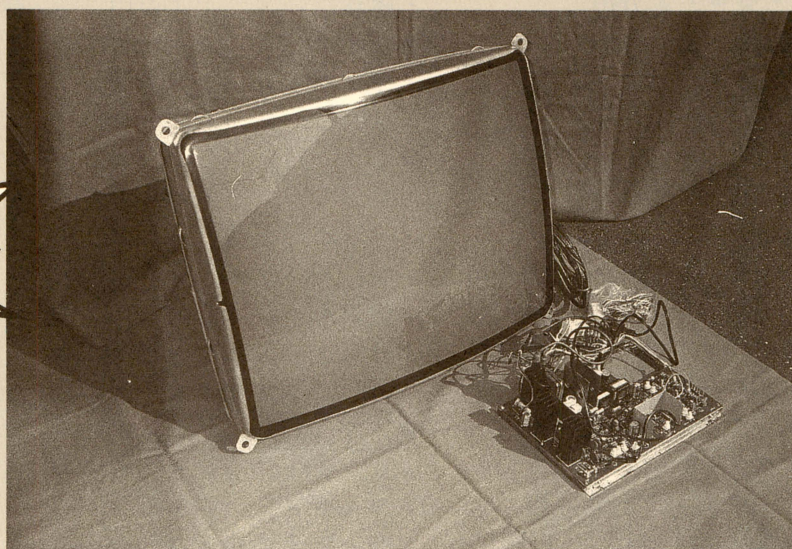
＊以上の商品は5月末の価格在庫です。
数量に限りがありますので、御了承下さい。

●かいます
・ストリートファイター
・ロストワールド
・大魔界村
・ツインイーグル
・サンダークロス
・各種筐体
・新品・中古の筐体各種パーツ取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい。

㈱ユニバース　大阪市住之江区北加賀屋5－8－57
☎ 06(682)3444
FAX 06(681)9770

・Bウイング－4千円
・ギガス－4千円
・ディグダグ－5千円
・ゴーファーザゴールド－8千円
・スーパーバスケットボール－5千円
・パドルマニア－1万円
・ティードオフ－8千円
・麻雀学園Ⅱ－2.8万円
・ファンクラブ－5.8万円
・かぐや姫－5.8万円
・スーパーリアルⅠ－5千円
・スーパーリアルⅢ－6万円
・脱子ちゃん雀荘－5千円
・お嬢さん－5千円
・お雀子館－5千円
・危機一発まゆみちゃん－5千円
・お雀子館Ⅱ－5千円
・麻雀狂時代－3千円
・華弥生－1万円
・華吹雪－3万円
・祇園花－3万円
・スケバン雀士－3万円
・ジャンボウ－3千円
・美女っ子夢物語－5千円
●かいます
・UAG－5万円
・究極タイガー－3.2万円
・地獄巡り－3万円
・西遊降魔録－2万円
・大魔界村－10.3万円
・ストリートファイター－7.5万円
・天地を喰らう
・忍－5万円
・獣王記－3.8万円
・P－47－4.5万円
・オーダイン－8万円
・ワルキューレの伝説
・ドラゴンスピリット－6.8万円
・ギャラガ88－7万円
・スプラッターハウス－7.2万円
・A－JAX－4.5万円
・グラディウスⅡ－4.8万円
・M．I．A
・サラマンダー－2.2万円
・リングの王者－4万円
・ツインイーグル－5万円
・イシターの復活－2万円
・バーディトライ－6万円
・忍者龍剣伝
・達人－7.5万円
・飛翔鮫－2.2万円
・功里金団－2.2万円
・WドラゴンⅡ
・ロストワールド－7.5万円
・ストライダー飛竜
・ラストデュエル－2万円
・モンスターレア－3.8万円
・タフターフ－5万円
・セントドラゴン
・フェリオス
・妖怪道中記－6.5万円
・パックマニア－7万円
・ベラボーマン－6.8万円
・悪魔城ドラキュラ－2.5万円
・スーパーコントラ－5万円
・ハードパンチャー－7万円
・ライフフォース－2.2万円
・サンダークロス－7.5万円
・脱獄－4万円
・パックランド－2万円
・源平討魔伝－2万円
・スクランブルスピリット

＊他中古PCB多数在庫有ります。高価買取、安値販売致します。お気軽に連絡下さい。マニアの方も大歓迎……

㈲ライフサービス　福岡市城南区七隈5丁目10－19
☎ 092(863)1173
FAX 092(865)9073

●うります
・ファイティングホーク
・ヘルファイアー
・WドラゴンII
・飛翔鮫－2.8万円
・ビーチバレー－2.8万円
・達人－8.8万円
・奇々怪界－5千円
・功里金団－3.5万円
・ドッヂボール－8千円
・ヘビーユニット－3万円
・ビジランテ－3万円
・最後の忍動－5.3万円
・1942－1.5万円
・1943改－3万円
・大魔界村－11万円
・ストリートファイター－9.3万円
・天地を喰らう
・マッドギア－5.8万円
・ドカベン
・ソニックブーム－4.8万円
・モンスターレアー－5万円
・ファンタジーゾーン2－1.8万円
・獣王記－4.8万円
・メジャーリーグ－3.8万円
・エースアタッカー－4.8万円
・パッシングショット－4.8万円
・上海II
・P－47－4.8万円
・ドラゴン忍者－8万円
・ファイナルブロー
・Wドラゴン－3.8万円
・スラップファイト－1.8万円
・ダッシュ野郎－3.8万円
・火激－2.7万円
・地獄巡り－4.1万円
・中華大仙－3.5万円
・くにお君－5千円
・西遊降魔録－3万円
・Rタイプ－3.8万円
・イメージファイト－6万円
・トンマ
・1943－2.5万円
・虎への道－2.5万円
・ロストワールド－9.8万円
・ストライダー飛竜
・F－1ドリーム－3.8万円
・ラストデュエル－2.8万円
・ウイロー
・モンスターランド－3.2万円
・ファンタジーゾーン－2.8万円
・スーパーリーグ－4.8万円
・タフターフ－6.8万円
・エキサイトリーグ－3.8万円
・テトリス
・レッスルウォー
・クラックダウン
・セントドラゴン
・ヘビーバレル－7.5万円
・ロボコップ－8.5万円
・SRD－2万円
・ワンダープラネット－1.8万円
・トライアウト－5千円
・オーダイン－10.8万円
・フェリオス
・妖怪道中記－8万円
・パックマニア－8.5万円
・ベラボーマン－8.5万円
・メルヘンメイズ－8万円
・スプラッターハウス－8.8万円
・ロンパース－8.3万円
・ジェミニウイング－3万円
・悪魔城ドラキュラ－3.3万円
・コントラ－3.3万円
・サラマンダ－3万円
・グラディウス－2万円
・ハードパンチャー－8.8万円
・サンダークロス－8.5万円
・バトルフィールド－1.8万円
・脱獄－4.8万円
・アテナ－5千円
・歌舞伎Z－2.7万円
・パックランド－3.5万円
・モモコ120％－8千円
・ギャラガ－5千円
・ザ・ハスラー－1万円
・武田信玄－5万円
・四川省
・ダーウイン－1.5万円
・オスカー－2.8万円
・ファイティングファンタジー
・アサルト－11万円
・未来忍者－11万円
・ワルキューレの伝説
・ドラゴンスピリット－8.2万円
・ワールドスタジアム－8.8万円
・ワールドコート－8万円
・爆突機銃艇－8万円
・フェイスオフ－8.6万円
・ブラストオフ
・ワールドカップ－2.5万円
・A－JAX－6万円
・ライフフォース－3万円
・スーパーコントラ－6万円
・グラディウスII－6万円
・M.I.A
・リングの王者－5.8万円
・怒号層圏－1.3万円
・怒－1万円
・パーフェクトビリヤード－8千円
・ドクタートッペル－2.5万円
・イシターの復活－3.5万円
・ゲバラ－2.5万円
・ドラゴンバスター－1万円
・ASO－8千円
・テラクレスタ－1万円
・アルカノイド－5千円
・Rオブインベーダー－8千円
・オセロ－3千円
・ドンキーコング－3千円
・ハイホー－5千円
・ハイパースポーツ－5千円
・メタルクラッシュ－3千円
・草野球－3千円
・ファイヤートラップ－3千円
・バンクパニック－5千円
・エキサイティングサッカー－5千円
・麻雀学園－1.8万円
・アイドル麻雀－3万円
・個人教授
・リアル麻雀－3千円
・スーパーリアルII－8千円
・リアル麻雀アダルト－5千円
・麻雀クリニック－1万円
・美女っ子学園－5千円
・セカンドラブ－8千円
・珍さん大勝負－5千円
・麻雀シスターズ－3千円
・熱局雀士－5千円
・華の舞－6万円
・華しょうぶ－3万円
・祇園花メダル－4.8万円
・フォト雀荘－5千円
・こいこいPII－1.8万円
・フリーキック－4千円
・迷宮島－1.8万円
・ラビオレプス－1.8万円

●うります

《本体・基板付》すぐ使用可

・ルーレット(アイレム製)－4万円
・ポーカー(セガ製)－3万円
・ザ・ドライバー(関西精機)－2万円(フィルム3本付)

《18インチ本体・基板付》すぐ使用可

・忍者阿修羅－4万円
・アルカノイド－4万円
・忍者君Ⅰ－3.5万円
・シティコネクション－4万円
・1942－4万円
・18インチ筐体・すぐ使用可－2万円

《基板》

・アルカノイドP付－1万円
・忍者阿修羅－1万円
・くにお君－2.5万円
・ジッピーレース－1万円
・西遊降魔録－4万円
・華弥生－2万円

《麻雀》

・雀豪－7千円
・雀王－1万円
・雀卓－1万円
・リアル麻雀－4千円
・コミック麻雀－1.5万円
・大満貫－1万円
・チャレンジ－1万円
・麻雀野郎－1万円
・麻雀殺人事件－2.5万円
・制覇－1.5万円
・お雀子ハイスクール－3.5万円

●かいます

・ロストワールド
・オーダイン
・アサルト
・フェリオス
・ハレーズコメット
・スーパーマン
・ニュージーランドストーリー
・ヘビーバレル
・ストライダー飛龍
・未来忍者
・達人
・A－JAX
・その他の中古基板も買取りますのでお問い合わせ下さい。

木内商会　大阪市東成区大今里南2丁目2－4
☎06(461)1288

売
フリッパー
メダル機
アーケード
マシン
中古コイン
大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●うります

・18インチ・20インチ筐体
・18インチ・20インチラバ筐体
・14インチアップライト基板入り
・スーパーハングオン
・スペースハリヤー
・コンチネンタルサーカス
・ファイナルラップ
・忍者ウオリアーズ
・アフターバーナー
・オーダイン
・ペニーホール
・スーパーダービー
・ジャンケンマン
・ダイダマン
・スーパーコンチネンタル・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー(6人用)
・ミニクレーン
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン(サイズ各種有り23ø・24.5ø・25ø・26ø・27ø)
・各種コックピットタイプ有ります。

●かいます

・各種中古ゲーム機・中古基板《テーブル型・たて型》
・忍者ウオリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・寿・大森タイプのメダル機《筐体》
・18インチ・20インチ各筐体
・ジャンポーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・アフターバーナー
・ハングオン
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー4人用
・コンチネンタルサーカス
・ギャラクシーフォース
・パワードリフト
・トップシューター
・スペースハリヤー
・チェイスHQ
・トップランディング
・アウトラン
・ペニーホール
・バリー製スロットマシン
・フリッパー(1年位前の物2～3台)

《基板》

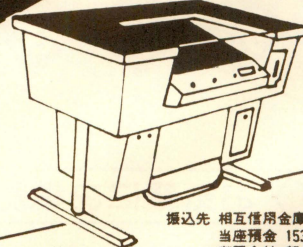
・大魔界村
・最後の忍道
・ストリートファイター
・ナムコシステムⅠ
・グラディウスⅡ
・ストライダー飛龍
・天聖龍
・上海Ⅱ
・ダブルドラゴンⅡ
・西遊降魔録
・ドラゴンスピリット
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円両替機・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います

＊振込銀行
　住友銀行　天王寺駅前支店
　普通口座　195403
　ダイユウ

大裕　大阪市浪速区下寺3－6－2
☎ 06(644)0328
FAX 06(644)0331

●かいます
・ドラゴン忍者
・A－JAX
・最後の忍道
・オーダイン
・スーパーハングオン
・スペースハリヤー
・アウトラン
・子供用シングルロケーション
高く買います。
近畿商事㈱ 和歌山市園部458
☎0734(52)2765
FAX 0734(52)7596

●うります
・アームドエフ－3.5万円
・アンタッチャブル－5千円
・伊賀忍術伝－5万円
・1943－3万円
・エキサイティングアワー－1万円
・エキサイティングサッカー－5千円
・エレベーターアクション－1万円
・オセロ－1万円
・カブキZ－3万円
・くにお君－1万円
・クレイジークライマーII－3.5万円
・グレートソードマン－1万円
・ゴールドメダリスト－3万円
・コンペゴルフ－7千円
・ザ・ディープ－2.5万円
・女子バレー－5千円
・ジッピーレース－1万円
・スクランブル－1万円
・スカイキッド－1万円
・スタジアムヒーロー－3万円
・スーパークロス－1万円
・スパルタンX－2万円
・戦場の狼－7千円
・大魔界村－10.5万円
・ザ・バレー－4万円
・脱獄－5万円
・タッチダウンフィーバー－2万円
・WXミッション－2万円
・タンクバタリアン－7千円
・テンヤードファイト－1.5万円
・怒号層圏－1.5万円
・忍者龍剣伝－11万円
・ハイパースポーツ－3万円
・パーフェクトビリヤード－2万円
・ハスラー－3千円
・バトルフィールド－2万円
・華の舞－4万円
・バブルボブル－4万円
・バルガス－1万円
・Bウイング－7千円
・ヘビーバレル－8万円
・バーニングラバー－1万円
・ピンポンキング－1万円
・フロッガー－1万円
・魔魁伝説－3万円
・名人戦－2万円
・ラリーX－1.5万円
・リバレーション－7千円
・ルマンPCB－5万円
・ロードファイター－1万円
・ワールドスタジアム－9万円
・怒III－6万円
・アイドル麻雀－4万円
・アマンドピンキー－3万円
・お雀子館1番－1万円
・課外授業－3万円
・カメラ小僧－4万円
・懲りない面々－2万円
・スイートギャル－5千円
・スタジオ101－4万円
・脱子ちゃんハウス－1.5万円
・パステルギャル－5千円
・麻雀学園－4万円
・麻雀刺客－2万円
・麻雀狂時代－5千円
・モモ子組－3万円
・鹿鳴館－2万円
・殺人事件－2.5万円
・アフターバーナー(C)－40万円
(W)－45万円
・アウトラン(S)－50万円
(D)－60万円
・オペレーションウルフ－25万円
・ギャラクシーホース(D)－60万円
・ストリートファイター－23万円
・スペースハリヤー(大)－35万円
・Sハングオン－27万円
・ファイナルラップ(S)－110万円
・ヘビーウエイトチャンプ－15万円
・パワードリフト(大)－60万円
・Wラン－140万円
ブラウン商会 東京都江戸川区南小岩7－29－17
☎03(673)7292
FAX 03(673)8395

●うります
・18インチハーフテーブル－2.5万円
・14インチ・アップライト－2万円
・スペースショット－3万円
●かいます
・クレーン(大型、小型)
・ジャンケンマン
・ダイダマン
・景品払出しパチンコ機(75ミリカプセル)
AMランド 大阪市平野瓜破6—6—26
☎ 06(708)6187
FAX 06(700)7516

・ヘビーユニット
・姫四季舞
・忍者君Ⅱ
・ストリートファイター
・クラックダウン
・少林寺への道
・ザビガ

パワードサービス　福岡市博多区諸岡4―29―23
☎ 092(572)4110
FAX 092(581)5296

●うります
・ペニーホール筐体張替再生!!
メッキやり直し、デコラ張替
新品よりきれいです。
・ピカデリータイプボディ交換!!
新品オレンジ筐体に入替
コインシューター、ボタン交換
基板・電源修理
・子供乗物オーバーホール!!
塗装－パステルカラーで子供達のハートをガッチリキャッチ　ラッカー塗装・ウレタン塗装致します。
イラスト－透明なシールのイラストレタリングでグレードアップ
修理－熔接・板金・FRPの補修
配線も致します。
・PCタイプ新品筐体－2.8万円
・子供乗物用音声基板－3.8万円
（御希望の音楽を入れます）
・中古乗物（完全OH済）－8万円～
・エアーホッケー板面再生!!
板面張替（工賃共）－28万円
板面のみ（梱包代込）－22万円
その他ボディの補修オーバーホールも行います。
・新品メダル－9.5円
・各機種共写真・資料送ります
・ウルトラクイズ（MD筐体）－8万円
・ガンガンダチョウ－8万円
・スーパーパンチアウト－10万円
・システム8筐体－10万円

●かいます
・ペニーホール－10～20万円
・エアーホッケー－3～10万円
・KOパンチ－5～8万円
・腕相撲－8～10万円
・UFOキャッチャー－30万円～
・スウィートランド－30万円～
・モギー&モグリン－10～20万円
・ノックダウン－10万円
・スーパーハングオン－25～30万円
・アウトラン－40万円～
・ファイナルラップ－90万円
・チェイスHQ－50万円
・ラッキークレーン－8～15万円
・ナムコカーニバルⅠ～Ⅲ－8万円
・ばっくんらんど－10万円
・忍者くん－10万円
・お菓子大作戦－8～15万円
・トーゴパーフェクトボウリング－50～80万円
・ジャンケンマンフィーバー－10万円
・ウオンテッド－12万円
・たしたし城－10万円
・あかしろ大明神－6万円
・ジャンケンマン－5万円
・各種PCタイプ－5千～3万円
・メダル貸機－価格応談
・各種両替機
・ジャレコポニー筐体
・セガシティ筐体
・各種乗物

㈱ブリッジ企画　大阪府門真市岸和田804―1
☎ 0720(81)7177～9
FAX 0720(81)7180

●かいます

あ・アッポー－4千円
・ASO－5.5千円
・アーガス－5千円
・アテナー5千円
・アルゴスの戦士－1.3万円
・アレスの翼－7千円
・Rタイプ－3.5万円
・悪魔城ドラキュラ－3万円
い・イーアルカンフー－4.5万円
・イメージファイト－6.5万円
・1942－1万円
・1943－2万円
・怒P付－7千円
え・エキサイトアワー－4.5万円
・SRD－1.2万円
・エグゼドエグゼス－5.5万円
・A－JAX－5万円
・F－1ドリーム－2.5万円
お・黄金の城－8千円
か・ガルディア－5千円
・影の伝説－5千円
・カルノフ－1.8万円
・ガンスモーク－7千円
・臥竜列伝－7千円
き・キッドのホレホレ大作戦－3千円
・銀河任侠伝－1万円
・究極タイガー－3.8万円
く・グリーンベレー－6千円
・グラディウスPW付－2万円
・グラディウスII－6.2万円
・クレイジークライマー－3千円
こ・コントラ－2万円
・子連れ狼－1.5万円
・恋のホットロック－1.2万円
・コブラコマンド－2万円
さ・ザ・ハスラー－5千円
・サイコニクオスカー－1.7万円
・サイドアーム－1.1万円
・サラマンダー－2.6万円
・ザインドスリーナー－5千円
・ザ・ディープ－1万円
・サイコソルジャー－1.2万円
・最後の忍道－5万円
し・ジェミニウイング－1.8万円
・ジャンプバグ－3千円
・ジョイフルロード－3千円
・シティコネクション－3千円
・ジャイラス－3千円
・新入社員とおる君－3千円
・シーファイターポセイドン－3千円
・地獄巡り－4万円
・忍－5.5万円
す・スペランカーI・II－5千円
・スラップファイト－1万円
・スターフォース－8千円
・スクランブル－3千円
・スーパーコントラ－5万円
・スクランブルフォーメーション－1万円
・スタジアムヒーロー－2万円
・スカイソルジャー－3万円
・スーパーマン
・スパルタンX－4.5千円
・ストライダー飛龍
・S.リアル麻雀II－1.5万円
・〃 III－4.5万円
せ・青春スキャンダル－4千円
・セクションZ－5千円
そ・ソンソン－3千円
・ソロモンの鍵－5千円
た・ダーウィン4078－1万円
・闘いの挽歌－1.2万円
・WXミッション－1.1万円
・タイムパイロット84－3千円
・Wドラゴン－3万円
・タイガーヘリ－1万円
・ダンガー－8千円
・達人－8万円
・大列車強盗－5千円
・大魔界村
ち・中華大仙－2.3万円
・チョップリフター－4千円
・チェルノブ－2.1千円
て・テラフォース－1.2万円
・テディボーイブルース－5千円
と・虎への道－2.3万円
・怒号層圏P付－7千円
・トップシークレット－7千円
・ドッジボール－6千円
に・忍者プリンセス－4千円
・忍者君II－7千円
は・バブルボブル－2万円
・ハレーズコメット－3.8万円
・ハードパンチャー－8万円
ひ・ビッグプロレス－3千円
・飛翔鮫－2.3万円
・ビジランテ－1.8万円
・Bウイング－5千円
ふ・ブロックギャルP付－6千円
・ファイナライザー－5千円
・ブラックドラゴン－1.3万円
・ブタさん－1.3万円
へ・ヘビーユニット－2.4万円
ほ・ポケットギャル－1万円
ま・魔界村－8千円
み・ミスタードゥ－3千円
・〃 ユニコーンAMP付－3.5千円
・Mrヘリ大冒険－4.3万円
め・迷宮島－1万円
ゆ・UAG－4.7万円
よ・4Dウォリアーズ－4千円
ら・ラッシュ&クラッシュ－6千円
・ラビオレプス－1.8万円
・ライフフォース－2.8万円
り・リベンジオブドゥP付－5千円
ろ・ロードランナーI～IV－4.5千円
・ロストワールドP付－8万円
・ロックンロープ－3千円
わ・ワンダーボーイ－4千円

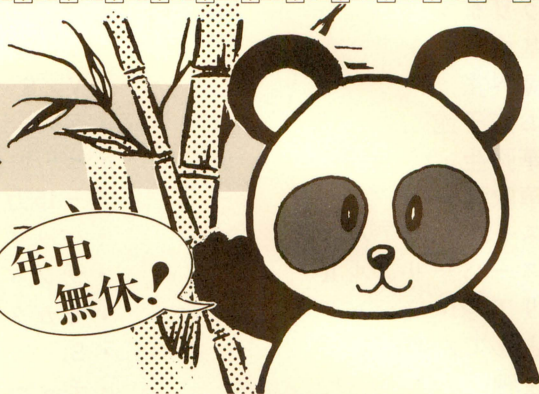
《ナムコ》
・ゼビウス－4千円
・ギャプラス－5.5千円
・ボスコニアン－5千円
・リブルラブル－6千円
・バラデューク－6千円
・ディグダグ－4千円
・パックマン－3千円
・フォゾン－4千円
・モトス－4千円
・源平討魔伝－3.1万円
・イシターの復活－2.4万円
・ローリングサンダー－4.5万円
・妖怪道中記－6.8万円
・ドラゴンスピリット－7万円
・ベラボーマン－7万円
・メルヘンメイズ－7万円
・アサルトP付－8.2万円
・ROM各種

㈱宇宙堂　名古屋市北区下飯田4丁目12—8
☎ 052(916)1407
FAX 052(916)1502

●うります
・アルカノイドS付－5千円
・ヘビーユニット－3.5万円
・くにお君－5千円
・アテナ－6千円
・テラクレスタ－1.8万円
・1942－1.8万円
・ファンタジーゾーン－3万円
・奇々怪界－1万円
・忍者君Ⅱ－8千円
・Rタイプ－5万円
・ソンソン－6千円
・マッピー－6千円
・魔界村－1.8万円
・空手道－6千円
・イーアルカンフー－6千円
・サイドポケット－8千円
・ブレイウッド－8千円
・シュートアウト－8千円
・アレスの翼－1.3万円
・グラディウス－2.8万円
・ツインビー－2.8万円
・シティコネクション－8千円
・妖獣伝－1万円
・エイリアンシンドロウム－3.8万円
・アレックスキッド－3.8万円
・パドルマニア－8千円
・子連れ狼－2.3万円
・キャプテンシルバー－2万円
・SRD－2.5万円
・ダーウイン4078－1.8万円
・バブルボブル－2.8万円
・フライングシャーク－3万円
・スラップファイト－1.8万円
・F－1ドリーム－3万円
・ラストデュエル－3万円
・ブタさん－1.8万円
・ライフフォース－3.8万円
・上海－5.8万円
・上海Ⅱ
・怒Ⅲ
・大魔界村－12万円
・ロストワールド－9.8万円
・ストライダー飛竜
・天地を喰らう
・サンダークロス－9万円
・達人－9万円
・スプラッターハウス－9万円
・ブラストオフ
・オーダイン－12万円
・フェリオス
・ワルキューレの伝説
・ロンパース－8.5万円
・火激－3.8万円
・西遊降魔録－3.5万円
・ダッシュ野郎－3.8万円
・忍者龍剣伝－13万円
・モンスターレア－7.8万円
・クラックダウン
・タフターフ－9万円
・レッスルウォー
・ドカベン
・ヘルファイヤー－9.8万円
・ファイティングファンタジー
・ロボコップ－8.5万円
・ダブルドラゴンⅡ
・脱獄－6.8万円
・テトリス
・グラディウスⅡ－6.8万円
・トンマ
・イメージファイト－7.5万円
・四川省
・天聖竜
・華しょうぶ
・華胡蝶
・華の舞－7万円
・祇園花－3.8万円
・各種ロムキット
《麻雀》
・麻雀シスターズ－5千円
・美女っ子夢物語－5千円
・美女っ子学園－1万円
・麻雀狂時代－5千円
・お雀子館－5千円
・ファンクラブ－7.5万円
・アイドル麻雀放送局－3.8万円
・カメラ小僧－3万円
・家元－1万円
・制覇－1万円
・お嬢さん－1万円
・麻雀クリニック－2.3万円
・麻雀刺客－2.3万円
・麻雀学園Ⅰ－2.5万円
・麻雀学園Ⅱ－4万円
・スーパーリアルⅠ－5千円
・スーパーリアルⅡ－2.5万円
・スーパーリアルⅢ－6.5万円
・麻雀殺人事件－1.8万円
・麻雀放浪記－8千円
・〃　外伝－1.8万円
・個人教授
・大人の麻雀－2万円
・チャイニーズカジノ－1万円
・スキャンダル麻雀－6.5万円
・魔界雀－2万円
・アマンドピンキー－2.5万円
・ドラゴンフィーバーⅡ－10万円
・野球拳ソフト各種
・その他各種在庫有、格安にて販売致します。

●かいます
・野球拳ソフト&本体
・バーディトライ
・ファンクラブ
・個人教授
・テトリス
・かぐや姫
・ゲイングランド
・ダブルドラゴンⅡ
・ヘルファイヤー
・天地を喰らう
・ファイナルブロー
・金津園の人
・究極の人
・VIPクラブ
＊新旧問わず何でも高価買取り致します。
＊現金仕入、即日振込
＊マニヤ大歓迎

＊振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　88496
アレックス

アレックス　福岡市南区日佐2－12－20　サンライズ藤106
☎ 092(501)8114
FAX 092(582)7499

●うります
・各種基板安価にて御売りしています。

●かいます

〔ア行〕
・アサルト
・Aジャックス
・Rタイプ
・イメージファイト
・オーダイン
・アイドル麻雀放送局
・大人の麻雀
・1943
・アルゴスの戦士
・イシターの復活
・1942
・インディジョーンズ
・SRD
・F－1ドリーム

〔カ行〕
・カベール
・ガルカ
・コブラコマンド
・かぐや姫
・懲りない面々
・功里金団
・火激
・グラデュースII
・ゲバラ
・ギャラガ88
・航空騎兵物語
・源平討魔伝
・コントラ
・恋のホットロック
・究極タイガー

〔サ行〕
・スプラッターハウス
・サンダークロス
・スカイソルジャー
・最後の忍道
・獣王記
・セガAボード
・セガBボード
・スウイングギャル
・スーパーコントラ
・シルクワーム
・ストリートファイター
・ジェミニウイング
・サラマンダー
・サイコニックオスカー
・ジャッカル
・忍
・地獄めぐり
・上海
・スーパーリアル麻雀III

〔タ行〕
・大魔界村
・達人
・脱獄
・中華大仙
・ダッシュ野郎
・ツインイーグル
・チェルノブ
・ドラキュラ
・ダブルドラゴン
・ドラゴンスピリット
・テラフォース
・テラクレスタ
・ドラゴン忍者
・虎への道

〔ナ行〕
・ニュージーランドストーリー
・ナムコシステムIボード

〔ハ行〕
・パッシングショット
・P－47
・ビジランテ
・パックマニア
・ビッグイベントゴルフ
・パックランド
・ビーチバレー
・バーディトライ
・ハレーズコメット
・フライングシャーク
・ヘビーユニット
・ヘビーバレル
・バブルボブル
・ベラボーマン
・華吹雪

〔マ行〕
・未来忍者
・MRヘリーの大冒険
・麻雀学園

〔ヤユヨワ〕
・ワールドスタジアム
・妖怪道中記
・UAG
・ワードナの森
・ワンダーモモ

〔ラ行〕
・ロボコップ
・ロストワールド
・ラストデュエル
・リングの王者
・リードアングル
・ラビオレプス
・ローリングサンダー
・ラスタンサーガ
・レインボーアイランド
・ライフフォース
・その他何でも買います！

(有)矢沢商会　静岡県焼津市焼津2－10－20　中野ビル203
☎　0546(29)7752(代)
FAX 0546(29)7753

●うります
《基板各種》
・魔界雀
・お雀子館
・華弥生
・華吹雪
・スーパーリアルⅠ
・スーパーリアルⅡ
・リアルマージャン
・どんでん麻雀
・雀神
・雀荘
・熱局雀士
・お嬢さん
・家元
・美女っ子学園
・雀豪レディ
・その他アミューズ基板
《メダル基板》
・ピエロ
・競輪王
・ロイヤルビンゴ
・ロイヤルクイーン
・ナイトギャル
・スイートギャル
・パステルギャル
・シティラブ
・セカンドラブ
《中古筐体》
・18インチテーブル－3万円
・ミニUP－1.9万円
・ミニUP箱型－1.5万円
・14インチテーブル－6千円
・ヘビーウエイトチャンプ
・RF－2
・ミサイルフィーバー－3.5万円
・チビロコ（信水貿易）－30万円
・のりもの救急車
・のりものコアラメリー
・Sハングオン
・エンデュロレーサーウイリー
・　〃　シットダウン
・アフターバーナーDX
・アフターバーナーコマンド
・ギャラクシーホースDX
・ギャラクシーホースⅣ
・ウェックルマンスピン
・スペースハリヤー
・パワードリフト
・TX－1　V8
・ポールポジション
・デンジャーゾーン
・イブアダルトクイズ
・V／Sキャビネット
・テクモラバーキャビネット－3万円
・ビリヤード8フィート（ダイナモ社）
－15万円　レンタルも可
・バッテリーカー各種
・サブマリン
・セガターボ
・S.パンチアウト
・チューブパニック
・ズーム909
・クレーン各種
・ボナンザ卓上
・クイズ卓上
・ヘルスチェッカー（心脈計）
・フリッパー各種
モンテカルロ
スペースシャトル
ストレンジサイエンス
ブラックベルト
ハードボディ
ヘビーメタル
ジェネシス
ソーセラー
ミリオネイヤー
エイトボールチャンプ
ハイスピード
ロストワールド
ハリウッドヒート
コメット
ビクトリー
グランドリザート
ダンションズトラゴンズ
ロードキング
ゴールドウイング
ソーセラー
ゼネシス他
・両替機大小各種
グローリー製
ボナンザ製
《メダル筐体》
・ゴールドコイン
・Sダービー
・ワールドビンゴ
・ボート（スパークシックス）
・トゥエンティワン（シグマ）
・TVカード（シグマ）
・ファイブライン（シグマ）
・ジャンケンマン
・ダイダマン
・魔拳王
・アッチムイテホイ
・オチャラカホイ
・25セントメダル・
・25セントカラーメダル

●かいます
・屑基板・故障基板何でも
1,500円
・中古25セントメダル
・スペースハリヤー
・アウトラン各種
・エンデュロレーサー
・Sハングオン
・ギャラクシーホースⅡ
・アフターバーナー各種
・ワールドビンゴ
・ダイダマン
・ジャンケンマン
・ウオンテッド
・赤白大明神
・とんとん
・両替機各種
・メダル筐体各種

ナミキ商事㈱　東京都大田区西糀谷1－31－15
☎ 03(733)7391㈹
FAX 03(733)7394

売ります買います──〆切日は毎月10日です。
TEL・FAX共通　06－339－3004
価格は10日〆切現在のものです。

等多数
《ロムのみ》
・野球拳ソフト2セット
・アルカノイド
・リアル麻雀
・ハウスマヌカン
・エキサイトバイク
《デコテープ》
・プロゴルフ他－格安
《輸入ビデオソフト》
・ロッキー・ビートルズ・スリラー・スターウオーズ－1本800円より。
●かいます
・中古占ゲーム
＊振込銀行先
富士銀行　新宿支店
当座　29367
フロンティア産業（株）

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿7－2－10 栄立新宿ビル201号
☎ 03(371)3746
FAX 03(365)1424

●うります
・スーパースプリント－4万円
・アームレスリング－4万円
・パンチアウト－4万円
・ナムコ18テーブル筐体
・麻雀用ミニアップライトメダル筐体－2万円
・任天堂VS筐体－応談
・ダライアス基板－8万円
・ラッシュ&クラッシュ－1.5万円
・サイドアーム－2.5万円
・トップシークレット－2万円
・オスカー－2.8万円
・サイドポケット－1.5万円
・迷宮島－1.5万円
・スパルタンX－1.8万円
・エクセリオン－1.5万円
・エクセライザー－1.7万円
・シティボンバー－2.5万円
・クレイジーコップ－3万円
・ファイナライザー－1.2万円
・マンハッタン24分署－1.8万円
・リングの王者－4.8万円
・バラデューク－2万円
・ディグダグ－5千円
・UFOダンガー－2.5万円
・エイリアンシンドローム－4万円
・ディープスキャン－1.7万円
・ファンタジーゾーン－3.5万円
・フリーキック－1万円
・メジャーリーグ－3.5万円
・モンスターランド－2万円
・パッシングショット－6万円
・シンドバットミステリー－2.8万円
・航空騎兵物語－3.5万円
・ファイティングサッカー－3.5万円
・怒－2.5万円
・怒号層圏－2万円
・アルカノイド－1万円
・中華大仙－2万円
・エレベーターアクション－1.8万円
・ヘビーユニット－4万円
・火激－3.8万円
・くにお君－1万円
・功里金団－3.8万円
・ニュージーランドストーリー－6.5万円
・レインボーアイランド－5.5万円
・リベンジオブドゥ－1.8万円
・スラップファイト－2.5万円
・ウイズ－1.3万円
・ピンボールアクション－2.5万円
・ワールドカップ－3万円
・アメリカンサッカー－8千円
・キングオブボクサー－2万円
・マスターズゴルフ－1.8万円
・忍者君P－II－2万円
《麻雀》
・脱っ子ちゃん雀荘－2万円
・華弥生－1万円
・放浪記掟－1.5万円
・ジャントツ－5千円
・麻雀カメラ小僧－2万円
・麻雀鹿鳴館－2万円
・麻雀女子プロレス－1.8万円
・麻雀殺人事件－3万円
《メダル》
・ビンゴタイム－2万円
・ジャンゴロ－1万円
・ラッキー7マッチ－3万円
・ラッキー8ライン－3万円
・スーパービンゴベガスビンゴ－3万円
・ピエロ－3万円
●かいます
・スーパーダービー6人用－280万円
・ウイニングラン（ナムコ）
・ストリートファイター（UP－15万円
・メダル落し機（プッシャー）
・ゲイングランド（セガ）（FD）
・エキサイティングダービー（シグマ・セガ）

㈲ママトップ　静岡市東千代田1－7－8
☎ 0542(63)9373
FAX 0542(63)9374
TLX 3962555TOPPU-J

《麻雀》
・お雀子クラブ－8千円
・お雀子クラブ(改)－6千円
・クリスタルギャル－8千円
・ゴールデンナイン－5千円
・シティラブ－6千円
・ジャンゴウレディ－2.5万円
・ジャンゴウ－8千円
・ジャントツP付－8千円
・ジャンピューター－5千円
・雀専－5千円
・スイートギャル－2.5万円
・青春スキャンダル－7千円
・セカンドラブ－7千円
・ナイトギャル2.5万円
・ナイトギャルサマー－2.5万円
・パステルギャル－2.5万円
・美女子学園－8千円
・プロピューター－8千円
・フォーティーラブ－8千円
・麻雀教室－7千円
・麻雀狂時代－1.5万円
・ミスタージャン－7千円
・リアル麻雀－1万円
・対局麻雀－5千円
《メタルゲーム基板》
・スーパーラインフィーバー－4万円
・W－6－4万円
・ロイヤル麻雀－1.5万円
・ジャンコロ－4万円
・ロイヤルビンゴ－4万円
・ジャンパナ－2万円
・おいちょカブ－1万円
・シングルダービー－3.5万円
・ビンゴ－2万円
・スーパー21－4万円
・ザ・ボート－4万円
・ウインナーサークル－2万円
・フルーツバニー－1万円
・ギルデーラー－1万円
《中古筐体》
・18インチ・20インチテーブル筐体－3万円
・ミニアップ筐体－1.5万円
・ラバー筐体(麻雀タイプ)－4万円

●かいます
・ベラボーマン
・ワンダーモモ
・源平討魔伝
・霊界導士
・A－JAX
・UAG
・ツインイーグル
・18インチ・20インチ筐体
・18インチ・20インチラバー筐体
・14インチアップライト基板入り
・アフターバーナーII
・ジャンケンマン
・ダイダマン
・サンダーブレード
・スーパーコンチネンタル(高速ホッパー)
・ボーナスライン(高速ホッパー)(メーター付)
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コイン両替機
・キングダービー
・新国識別機
・25⌀コイン

㈲東洋物産　大阪市阿倍野区阪南町5－6－6
☎06(628)2136

●うります
＊平成の初夏　大バーゲン！
《アップ型及びコックピット型》
・ミラー25－2万円
・トランポリン－1.5万円
・パンチアウト
・功夫老師
・スペースストレンジャー－3万円
・オーバーザトップ－15万円
・グランドリザード－12万円
・ギャラクシー－8万円
・ギャラクシーホース－時価(投売します)
・シューティングゾーン－12万円
・サイバータンク－48万円
・コンチネンタルサーカス－時価
《基板》
(ア〜カ行)
・お雀子ハイスクール－1万円
・アルカノイド－1万円
・1942－1.5万円
・アミーゴ－3千円
・ウイッチダイス－5千円
・ガッツビー－3千円
・高校野球－8千円
・お雀子ハイスクール
(サ〜ナ行)
・サンダークロス
・スクランブルスピリット
・少林寺への道－1.5万円
・サッカー－1.5万円
・スーパーリアル麻雀－1万円
・チャンピオンプロレス－8千円
・どきどきアニマルランド
・のぼらんか－8千円
(ハ行)
・バトルレーン－1万円
・パフォーマン－1.5万円
・バスター－1万円
・花のもも子組－時価
・ビッグプロレス－5千円
・ファイアートラップ－5千円
・プロゴルフ－1万円
・プロテニス－1万円
・プレビリアン－1万円
・ファイナライザー－1.5万円
・ヘビーユニット
(マ〜ラ行)
・マリオブラザーズ－7千円
・ミステリアスストーン－7千円
・ミスタークーガー－7千円
・メタルフォーク
・メインエベント－9千円
・ロードランナー－2万円
・ラブアタック－1万円
・ロボレス－1万円
・レイダース5－1.5万円
・レイベン
・麻雀客園－時価
《最新基板》
・ニャンニャンパニック
・モンスターレア
・華弥生
・麻雀刺客
・ハイパースポーツ
・1942
・ロボコップ
・麻雀学園
・リアル麻雀
・ハウスマヌカン
・エキサイトバイク
《サブ基板》
・ロードランナー・雀狂・雀王

●うります

㋐・アレス
・アルカノイド
・アルカノイド(コ)
・アミダ
・アッポー
・アーガス

㋑・1942
・イーアルカンフー
・イスパイアル
・イスパイアル(コ)

㋓・エクセリオン
・エキサイティングアワー
・エキサイティングサッカー

㋕・カラテ
・ガズラ
・カンフータイクン
・カメレオン
・カンガール
・カーアクション

㋖・銀河帝国
・ギャラクシアン
・ギャラガ

㋗・グレートソードマン
・クレイジークライマー
・草野球
・クラッシュローラー
・グロブター
・クレイジーコング

㋙・コントラ
・ゴンベェアイムソーリー
・ゴルフP付
・C. ゴルフ
・高校野球

㋚・サムライ日本一
・ザ・バウンティ
・サーカスチャーリー

㋛・シルクワーム
・10ヤードファイト
・女子バレー
・ジャンプバグ
・ジッピーレース
・シュートアウト
・ジョイフルロード
・ジェネシス
・将棋
・ジグザグ

㋜・スターフォース
・スパルタンX
・スパルタンX(コ)
・スーパーライダー
・スーパーバスケットボール
・スピードアタック
・スーパーヘリ
・スカイランサー
・スペランカー
・スクランブル
・スカイマーン
・スイマー

㋝・戦場の狼
・ゼビウス

㋞・ソロモンの鍵

㋟・タンクバタリアン
・タイムリミット
・タンク
・タイムパイロット

㋠・チャンピオンベースボール

㋢・テラクレスタ
・ディーデー
・テニス
・ディグダグ

㋣・ドラゴンバスター
・ドルアーガの塔
・トライアウト
・とおる君
・ドンキーコングJ
・ドンキー

㋥・忍者君

㋨・ノーティーボーイ

㋩・パックランド
・バブルボブル(コ)
・パフォーマン
・ハル21
・バンクパニック
・ハイホー
・バトロス
・バーニングラバー
・Hオリンピック84
・バトルクルーザM12
・Hオリンピック
・パックマン
・ハンバーガ
・バルガス
・花合せP付

㋪・ピンポン
・ピット&ラン
・ビクトリアス9
・ピンポンキング
・飛竜の拳
・ピタゴラスの謎

㋫・無頼拳
・フォーメーションZ
・フリッキー
・フューチャースパイ
・ブギマナー
・フェアリーランドストーリー
・フラワー
・ファイヤートラップ
・プロレス
・フロック
・プロゴルフ
・プログレス
・フロッガー
・プーヤン

㋬・ベースボール
・ペンゴ

㋭・ボスコニアン
・ボンジャック
・ホッパーロボ
・ボフフラッシャー

㋮・魔界村
・マグマックス
・マッピー
・マイティボンジャック
・マリオ

㋯・Mr. ユニコン
・Mr. ドゥズ
・Mr. ドゥズワイルドワイド

㋰・ムーンパトロール

㋳・ヤンチャ丸

㋴・ユニコン

㋶・ラリーX

㋷・リングファイター
・リバレーション

㋸・ルート16

㋹・レディバグ

㋺・ロードランナー魔界の復活

・　〃　PⅢ－7万円
・お雀子クラブ－5千円
・お雀子館－1万円
●かいます
＊無限に求む！
・1942
・タイガーヘリ
・アサルト
・恋のホットロック
・ギャラガ88
・爆突機銃艇
・ワンダーモモ
・メルヘンメイズ
・リブルラブル
・忍
・ダブルドラゴン、
・スーパーコントラ
・A-JAX
・グリーンベレー
・レインボーアイランド
・ニュージーランドストーリー
・ガルガ
・テラクレスタ
・源平討魔伝
・ローリングサンダー
・ギャプラス
・ハレーズコメット
・UAG
・ロストワールド
・ビッグイベントゴルフ
・ワールドスタジアム
・ストリートファイター
・当店では下取りも行っております。
・スクラップ基板1枚1,000円で買います。
・その他リストにない基板もすぐに探せますのでお気軽に電話して下さい。基板は日本橋のショールームで見ていただけます。ディスプレイ－11台。
＊年中無休　10:00~7:00

ソフトランド秀和　大阪市浪速区日本橋5-12-9　でんき会館3F
☎06(649)7177(マニア専用)

●うります
《本体》
・SEGAワールドビンゴ－200万円
・シグマブラックジャック－650万円
・ザ・野球拳(景品払出し機付)－－45万円
・テーブル型野球拳－39.8万円
・デンジャーゾーン－17万円
・忍者(米国製立型大型機)－新古機－23万円
・小型卓上用ギャルフィーバー－5万円
・サミーキセノン店頭用新品－3.5万円
・TVカードゲームS付－5万円
・18インチテーブルビンゴクラブ－7万円
・　〃　TVスロット－7万円
・18インチテーブルTVスロットハーフ台白色－4.5万円
・18インチミニテーブル　〃　－7万円
・18インチテーブル筐体－4万円
・UPLビッグ&スモール4人用－48万円(新古品)
《メダルゲーム》
・セガスーパーダービー9人用－225万円
・ゴールデンボール－150万円
・大森製18インチフルーツバニー－12.5万円
・チェッカーラック－8万円
・メダルゲーム場用ミリオンパートⅡ(大東)－35万円　20台
・大森立型筐体18インチホッパー付新品－21.5万円
《基板》
・フルーツバニーP・かざりパネル付－5万円
・ロイヤルピンズ(基板)－12..8万円
・ランバートベルP付－5万円
・ビンゴクラブ－4.5万円
・オープン5カード－4.5万円
・スーパー21－4万円
・リアル麻雀－2万円
・フルーツバニー－2万円
・ロイヤル麻雀－1.8万円
・TVスロット－1.8万円
・TVカード－1.6万円
・アルカノイドP付－2万円
《カラオケ・ジュークボックス》
・ビクターDS－6000全自動一式(ソフト100枚付)－110万円
・ジュークBOXR－448－15万円
・テーブル型ジュークボックス－22万円
《その他》
・両替機国金(千円札・5百円玉)－39万円
・両替機
共立卓上型－15万円(100玉用)
・テーブル型麻雀－6.8万円20台
・スパーク6(アルファ)－17万円
・ビデオBOX新型－99.8万円
・アフターバーナーDX－58万円
・アフターバーナーコマンド型－43万円
・ファイナルラップ(小)－100万円(メーター55回)新古品
・関西精機トップシューター相談
・パンチボード－5千円
・タイトーサイクリング－19万円
・ナムコシューターウエイ－15万円
・　〃　サブマリン－10万円
・SNK免許皆伝－9万円
・　〃　ウルトラクイズ－8万円
・　〃　アダルトクイズ－10万円
・　〃　ダイヤモンドダービー－9万円
・ミニアップ－2万円(20台有)
・グローリー両替機(10円専用2台50円専用2台)－各@3.5万円
・ビッグ&スモール4人用－48万円
・Exダービー(NEW)－367万円
・空手－18万円
・スーパーハングオン－36万円
・ハングオン－18万円
・ポールポジションⅡ－16万円
・ヘビーウエイトチャンプ－25万円
・ナムコスイートランド－46～48万円
・18インチテーブル筐体
ナムコ10台・コグレタイプ10台
タイトー10台2本足－@3万円
・セガワールドビンゴ－220万円
・コグレ型18インチ筐体(普)－3万円(モニター七尾)20台
・マスダ ジャンボビーバーシングル型58万円
●かいます
・18インチ立型メダル筐体－8万円
・その他お問合せ下さい。

㈲サムコ通商　東京都品川区上大崎2-13-35　K・Iビル
☎03(442)7792

うりますかいます ②

●うります

(ア)・Rタイプ－5万円
・アルカノイドP付－1万円
・アルゴス－2.5万円
・アレスの翼－2万円
・アーガス－1.5万円
・アサルト－12万円
・アレックスキッド－6万円

(イ)・怒－3万円
・1943－4.5万円
・1943(改)－5万円
・イーアルカンフー－1万円
・インディジョーンズ－5万円
・イシターの復活－3.9万円

(エ)・エンデュロレーサー－8万円
・A－JAX－7万円
・エキサイティングアワー－1.5万円
・SRD－2.8万円
・オーダイン－12万円
・黄金の城－1.48万円
・お雀子クラブ－5千円

(カ)・ガルガー7万円
・カロリー君VSモグラニアン－1万円
・カルノフ－4万円
・ガンスモーク－2万円
・影の伝説－2万円
・カルテットII－5万円
・火激－5.5万円

(キ)・ギガス－8千円
・奇々怪界－8千円
・ギャプラス－1.5万円
・ギャラガ88－10万円
・ギャラクシアン－5千円

(ク)・グラディウス－2万円
・グラディウス電源付－3万円
・くにお君－1万円
・グラディウスII－8万円
・グリーンベレー－2万円

(ケ)・源平討魔伝－4.5万円
・ゲットスター－2万円

(コ)・恋のホットロック－2.5万円
・航空騎兵物語－5万円

(サ)・サイコニックオスカー－5万円
・サラマンダ－3.9万円即在庫有り
・サイドアーム－2万円
・サイコソルジャー－3万円

(シ)・ジェミニウイング－4万円
・少林寺ロード－1.5万円
・シュートアウト－1万円
・シルクワーム－5万円

(ス)・スラップファイト－2万円
・スカイキッド－1.8万円
・スパルタンX－2万円
・スーパーリーグ－5万円
・スーパークイックス－1万円
・スターフォース－2万円
・スーパーオセロ－2万円

(セ)・戦場の狼－1.5万円
・ゼビウス－1万円
・セクションZ－2万円

(ソ)・ソロモンの鍵－1.5万円

(タ)・ダライアス－9万円
・XXミッション－2.5万円
・タイガーヘリ－2.5万円
・ダブルドリブル－4万円
・ダブルドラゴン－6万円
・闘いの挽歌－2万円

(チ)・チョップリフター－3万円

(ツ)・ツインビー－2.5万円

(テ)・テラフォース－4万円
・テラクレスタ－2万円

(ト)・虎への道－4万円
・ドルアーガの塔－1.5万円
・ドクタートッペルー2.5万円
・ドラゴン忍者－10万円
・ドラゴンバスター－1.8万円
・トップシークレット－2万円
・ドラゴンスピリット－8.5万円
・ドッジボール－8千円

(ナ)・ナックルジョー－2万円

(ニ)・忍者君II－1.6万円

(ノ)・のぼらんか－8千円

(ハ)・バブルボブル－4万円
・ハレーズコメット－7万円
・バラデューク－1.4万円
・爆突機銃艇
・バルトリック－2万円
・バトルフィールド－3万円
・バルガス－1.5万円

(ヒ)・ピンボールアクション・P付－2.5万円
・P－47－8.1万円

(フ)・フライングシャーク－4万円
・フリッキー－1.5万円
・ファイナライザー－1.5万円
・フラックアタック－2.5万円

(ヘ)・ペンゴ－5千円

(ホ)・ボンジャック－2万円

(マ)・魔境戦士－3万円
・マンハッタン24－2.5万円

(ミ)・ミスターヘリ－6万円

(ム)・ムーンパトロール－1万円

(メ)・メジャーリーグ－6.5万円
・メトロクロス－1.4万円

(モ)・モトス－1.1万円

(ヨ)・妖魔忍法帖－2万円

(ラ)・ライフフォース－4.5万円
・ラビオレプス－3.8万円

(リ)・リブルラブル－1万円

(ワ)・ワンダーモモ－5.4万円
・ワールドカップ－5万円

《麻雀コーナー》
・麻雀学園－3万円
・麻雀放浪記－1万円
・麻雀放浪記外伝－2万円
・麻雀狂時代－5千円
・アイドル放送局－8万円
・上海－6万円
・リアルPI－1万円
・リアルPII－2.5万円

新製品
買います!
売ります!
中古基板
株式会社 玉屋
TEL 03(323)5522
FAX 03(323)5533
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

●うります
・テーブル筐体－3.8万円
・コードレスTV監視カメラ(センター内防犯用)4.98万円
《麻雀物》
・かぐや姫Ⅱ(ベットタイプ)9.8万円
・スキャンダル麻雀－8.8万円
・台湾麻雀(ベットタイプ)6.8万円
・個人教授－6.8万円
・究極の女(ベットタイプ)5.8万円
・テレフォン麻雀－4.8万円
・スケバン雀士竜子－4.8万円
・麻雀学園Ⅱ－4.8万円
・花のももこ組－3.8万円
・麻雀刺客－3.8万円
・麻雀学園－3.8万円
・カメラ小僧－2.8万円
・麻雀鹿鳴館－2.8万円
・麻雀殺人事件－2.8万円
・麻雀女子プロレス－2.8万円
・大人の麻雀－2.5万円
・熱局雀士－1.8万円
・麻雀放浪記外伝－1.8万円
・美女っ子学園－1.5万円
・麻雀放浪記－1.5万円
・ガンバレ珍さん－1.5万円
・麻雀シスターズ－1万円
・ザ・マージャン－1万円
・シティラブ－1万円
・セカンドラブ－1万円
・スーパーリアルPI－1万円
・麻雀狂時代－8千円
・クリスタルギャル－8千円
・お雀子クラブ－8千円
・リアル麻雀その他－8千円
《各種の基板》
・ワルキューレの伝説
・クラックダウン
・ストライダー飛竜
・フェリオス－13.8万円
・怒Ⅲ(パ付)－12.8万円
・忍者龍剣伝(レバー付)－11.8万円
・大魔界村－11.8万円
・天聖龍(セイントドラゴン)
・ラスタンサーガⅡ
・スプラッターハウス－9.8万円
・ストリートファイターP付－9.8万円
・ファイティングファンタジー－9.8万円
・ロストワールドP付－9.8万円
・ハーバパンチャー－9.8万円
・イメージファイト－9.8万円
・グラデュースⅡ－8.8万円
・タフターフ－8.8万円
・目撃－8.8万円
・あぶない放課後(花札)－8.8万円
・A－JAX－6.8万円
・祇園花(花札)－6.8万円
・最後の忍道－6.8万円
・スーパークラウンズゴルフP付－6.8万円
・忍－6.5万円
・飛鳥&飛鳥－5.8万円
・餓流禍－5.8万円
・ヘビーユニット－5.5万円
・Rタイプ－5万円
・ダブルドラゴン－4.8万円
・ビッグイベントゴルフ(筐体)－4.8万円
・ファイティングサッカーP付－4.8万円
・ゴールドメダリストP付－3.8万円
・火激－3.8万円
・サラマンダ－3.8万円
・SRD－3.5万円
・F1ドリーム－3.5万円
・中華大仙－3.5万円
・虎への道－3.5万円
・ニャンニャンパニック－3.5万円
・魔魁伝説－3.5万円
・スタジアムヒーロー－3万円
・ワードナの森－3万円
・怒号層圏P付－2.8万円
・バミューダトライアングルP付－2.8万円
・バトルフィールドP付－2.8万円
・恋のホットロック－2.5万円
・XXミッション－2.5万円
・ブラックドラゴン－2.5万円
・ワンダープラネット－2.5万円
・ワンダーボーイモンスターランド－2.5万円
《以下2万円》
・ダーウィン4078
・ザ・ディープ
・タイガーヘリ
・対戦クイズハイホーP付
・ピンボールアクションP付
・VSホットスマッシュS付
・迷宮島
・妖魔忍法帖
・リベンジオブドゥS付
《以下1.8万円》
・アンタッチャブル
・サイキック5
・華弥生
・ファンタジーゾーンⅡ
・ラッシュ&クラッシュ
《以下1.5万円》
・アルファックスZ
・カイロスの館
・宇宙戦士ギャリバン
・ジャンボウS付
・スターフォース
・ダークミスト
・チョップリフター
・テラクレスタ
・ドッジボール部
・バルガス
・バラデュークの伝説
・パーフェクトビリヤード
・パドルマニア
・ラブリーカードP付
《以下1.3万円》
・硬派くにお君
・スーパークイックス
・スワット
・やんちゃ丸
《以下1万円》
・アッポー
・アマテラス
・アルカノイドS付
・イーアルカンフー
・エキサイティングアワー
・エクセリオン
・奇々怪界
・キングオブボクサー
・ギガスS付
・クラッシュロード
・グレートソードマン
・コンペティションゴルフ

●かいます
・各種基板・不人気基板・故障屑基板・その他どんな基板も現金一括買取り致します。

㈱玉屋　東京都杉並区和泉2丁目1番26号
☎ 03(323)5522
FAX 03(323)5533

おぉ〜っと、いきおいあまって、なんとピッチャーまでとんだあ〜〜っ!!…
ホェ〜
ビュ〜〜ン
ビュ〜ン
T−10席
ビュ〜ン
ピッチャー3球目を投げたっ!!
ビュン
今日はどっちが勝ちますかねぇ〜…
そんなコトわたしが知りまっかいな
場外ホームラン
TOKYOU DOUM
BOON
作画 石川次郎
パリリ〜ン
←東京方面 大阪方面→
ビュ〜〜〜ン
おお〜っと、ピッチャーとバッターはドームをつきやぶり、なんと大阪方面に向っています!!…
ビュ〜ン
〜ドーンカ
OUM
東京都民の方々
ワワワ
バッターこれを打った!!
カーン
ビュ〜〜!
フン
すんげ〜っ
カクへン
ナミC
中古キバンやすい!! テクナート!
おお〜っと、なんとバッターもいきおいあまってぶっとんだあ〜っ!
ウェ〜
ビュ〜ン
ビュ〜ン
ピッチャ〜の足?
ビュ〜ン
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20.コア日本橋2F. TEL 06-643-7641 FAX 06-643-7645
テクナート
ガラスイだべんしょうやな
サ、サインもらわなアカン!!
すんまへんえ〜ん。
ポリリ
テクナートまでとんできたピッチャ〜とバッタ〜。
次回予告
新社内マンガ
チバヤシさんとサルワタリさん
エヘッ…エヘヘッエヘヘヘ…
ガ〜ン
ハッ!
シコシコ
ポリポリ
チバヤシさんとサルワタリさん全3話・完
この四コママンガ、ゼンゼンおもしろくないってヒョ〜バンなんですよ!!だいたいコンセプトがしっかりないくせに、連載マンガなんてなまいきなんですよ!!
シコシコ
ほんまのコトを言いましょかっ!?
うおうりゃ〜!!何しとんや〜っいいかげんにさらせや〜!
アッ!!!
シコシコ
社内マンガ
チバヤシさんとサルワタリさん
第3回
最終回の巻
BEST PRICE!
BEST QUALITY!
BEST SERVICE!
P.C. BOARDS
NEW AND USED
YOU CAN'T STRIKE OUT WITH US!
TECHNART
CORE NIPPONBASHI 2F
4-2-20 NIPPONBASHI
NANIWA-KU, OSAKA, JAPAN
TEL: 06-643-7641
FAX: 06-643-7645
TLX: J63662 TECHNART
KAAAAN

売上データと現場の動向

4月下旬～5月上旬

ロケーション別業況

㊤ 情報満載！知りたいニュース・気になるデータ、ロケーションの声が生きてます。

ロケ業況は好転の兆し

ゴールデンウィークの業況はマアマアという結果だったようだ。前年比で大幅なアップというほどではないが、各ロケーションとも若干の売上増となっている。

ゴールデンウィークに限ってというより、これは昨年末以降多くのオペレーターから聞くことのできる全般的な業況であり、確かに好転の兆しが感じられる。

機種別売上のデーターを提供してくれているロケーション（主に都会の一等地ロケ）では8～9割がた「良くなってきた」という答であるし、記者が接する機会の多い各協会の幹部や大手オペレーター等からもそうした声を耳にする。今月号から恒例の「法人所得上位各社に聞く」の連載を開始したが、ここにも明らかなように、実際大手各社のオペ部門も好決算であった。

ディストリビューターなども「確かに全般的には良くなっている感じ」と見ているようだ。ただし、「良いのは専業店だけで、喫茶や店頭はダメ」（大阪Aディストリビューター）、「百軒あったとしたら、売上アップが20軒、横バイ50軒、下降30軒くらいだと思いますがね」（東京Bオペレーター）のようにロケごとの格差は一層広がっているようだ。

「レジャー白書」によると余暇開発センターがオペレーター130社にアンケートした結果、63年売上実績は、増加企業46.2％、横バイ33.8％、減少19.2％で、増加企業の割合の方がかなり高い。これを見るとやはり我々が感じているように業況は上向きつつあるらしい。

ところが、反面、矛盾するようなデータもある。

ひとつは、同じ余暇開発センターが一般人に対して行った余暇活動調査（15才以上の男女4000人対象）では、ゲームセンターへの参加人口、参加率ともに昨年よりダウンし、逆に年間活動回数は少し上がったこと。これはマニア化を意味する。年間費用、1回当たりの費用は上がっている。

もうひとつ、警察庁が10月末発表した8号営業許可店数。これは63年23921軒で、62年より約1800軒減少している。許可外営業所も含めた全営業所数も41788軒と2200軒以上の減少である。

これらのデータをどう解釈すれば良いのだろう？考えられる説明を列挙してみよう。

①営業所数の減少、すなわち自然淘汰が行われた結果、生き残った店に客が集まるようになった。

②客数、客層などにはさしたる変化はないが、一人当たりが落としていく金額が大きくなった。

③ビデオゲームは横バイだが、プライズやメダルなどが良くなってきた。

④スクラップ＆ビルドによって全体としては景気が良くなっているが、実際は小規模なオペレーターは苦しい。アンケートに回答するのは比較的大きな業者で、それが表れていない。

⑤ビリヤードのブームが一段落し、そちらへ流れていた客がゲームに戻ってきた。

どれも決定的なものではないが一面の真理を伝えているように思う。①、②の説得力が強いように思うが、②に関して「難しくてエゲつなくボッたくるようなゲームが増えたから」という見方をする業者と「80年代後半の日本全体の好景気の恩恵がようやく当業界にも廻ってきたとみえ、お客さんの財布のヒモが緩んだ」という業者の二通りいたのは面白い。③は、繁華街やSCロケに関してはその通りではないかと思うが、ローカルでは当てはまらないケースの方が多いだろう。また、ビリヤードとの関係は、競合関係にあるところ、協調関係（複合店など）にあるところ等、ケース・バイ・ケースであるので、ブームの終焉がゲーム場にとってプラスとはいい切れない。だが、まあいずれにせよ全般的に昨年より良くなっていることは確かだ。昨年、一昨年の今頃は、ローカルの中小店舗はほとんど例外なく「苦しい」状態だったが、今年は前月号で紹介したOAO峯副会長の店のようにローカルの小規模店でも大きく売上を伸ばした例も耳にするようになった。このことに関していえば、記事が出てから峯氏のもとへ各地から問い合わせが相次いだそうで、反面、それだけ苦しい状況にある中小オペレーターもまた多いことを証明しているように思う。

◎は安定収入機　○ 準安定収入機　△ 期待機

5/15 現在のインカム順位

※ゴールデンアックス、アクトフェンサーはロケテスト中

オペレーター（地域）／マシン名	1等地										2等地	
	A 関東	B 関東	C 関東	D 関東	E 中部	F 中部	G 関西	H 関西	I 関西	J 関西	K 関東	L 関西
ファイナルラップ			3			1		4		2		1
チェイスH.Q.					8				4		1	
オペレーションサンダーボルト	10		5	7	3				2		2	
ウイニングラン	2	2	2	1	1	2	2	2		3		
ターボアウトラン					9						8	
ハードドライビング	1	1	1				1	1		1		
メカナイズドアタック	3								1			
コンチネンタルサーカス				9								
テトリス	6	3	4	3	2	4	3	3	5	4	3	2
四川省								10	10			
上海Ⅱ									9			
クラックダウン			8	8	7	7		8			7	9
レッスルウォー								9				
ワールドスタジアム				6		9	○					
エキサイトリーグ							10					
天地を喰らう	5	4	7	5	5	5	5	7	3	5	5	3
TONMA	7	10	9								6	8
ファイナルブロー	4	5		4	6	3	4			10	4	
ドカベン					10							
怒Ⅲ									8			
アイドル麻雀放送局												10
麻雀ファンクラブ	8	9		2	4	10	7	6	6	8		5
麻雀かぐや姫								5				
個人教授	9	8		10		8	9			9	10	7
麻雀Gメン'89		6				6	6					4
ゴールデンアックス										6		
アフターバーナー									7			
ワルキューレの伝説		7	6				8			7	9	
危ない放課後			10									
アクトフェンサー												6

総合順位

総合順位は、左のロケ別売上表および、返送された「売上調査ハガキ」の1位10点～10位1点、◎○1点として換算し、合計得点によりランク付けしたものです。

ビデオゲーム	得点
①テトリス（セガ社）	124
②天地を喰らう（カプコン）	102
③ファイナルブロー（タイトー）	78
④麻雀ファンクラブ（ビデオシステム）	62
⑤ワルキューレの伝説（ナムコ）	33
⑥クラックダウン（セガ社）	32
⑥麻雀Gメン'89（日本物産）	32
⑧個人教授（ホームデータ）	29
⑨TONMA（アイレム）	19
⑩ワールドスタジアム（ナムコ）	11

コクピット／アップライト	得点
①ウイニングラン（ナムコ）	121
②ハードドライビング（アタリゲームズ）	80
③オペレーションサンダーボルト（タイトー）	55
④ファイナルラップ（ナムコ）	53
⑤チェイスH.Q.（タイトー）	36

噂（ウワサ）のマシン早耳情報

このコーナーは発売前の商品の評判やロケテストでの成績をお伝えします。

◆まず、セガ社久々の体感ドライブシミュレーションマシン**スーパーモナコGP**という超目玉が発表されている。F1のシミュレーションで、シートが激しく動き、画面は立体的。ギヤは4速7速とこれは本格的である。新宿の同社直営店で一時期テストされており、この折りに見たという業者数人から情報を集めてみたが、インパクトはかなり強い（値段も・・・?）ようだ。同店でのインカムはハードドライビング4万に対しモナコGP6万といった情報（たぶんメーカーの営業あたりから出たものだろうが・・・）も流れていた。

◆SCロケーション向けに面白い商品が増えてきた。先頃訪れた野田ジャスコでは、子供達が中に入って大暴れできるプレイポートや小型のメリーゴーランド、大型の水鉄砲ゲーム（**アクア・ブラスタ**）が設置され楽しいロケ創りに一役買っていた。

◆某オペレーターの情報によると、タイトーがアルカノイドとテトリスの合いの子のようなゲームを秘かにテスト中で、夏休み前に出てくるのではないかという。〝テトリスもどき〟については、セガ社や日物などにも開発中という噂があり、（開発だけなら各メーカー取りかかっているかも知れないが）そろそろ何か出てきそうな気はする。

◆**ゴールデンアックス**（セガ社）は同社の直営店では既にかなりの数が稼働していたが、まずまずの成績を残していた。これから発売されるもので期待されていたのは、**ウィロー**（カプコン）と、あとは麻雀の**ビタミンC**（ホームデータ）、**麻雀デリンジャー**（ダイナックス）ぐらい。来期は基盤の期待作が少ないようだ。

ハードドライビングが好スタート。3万～4万円台のインカムも

4月後半～5月前半の機種別売上状況。大型機では、米国アタリゲームズが製造し、ナムコとセガ社の両方が国内販売している**ハードドライビング**が登場して好スタートを切った。数はまだ圧倒的に少ないが、設置店でのインカムは上々で、一等地で3万～4万円台を挙げている。インカムでは**ウイニングラン**（ナムコ）を押さえてトップだ。

ウイニングランもここへ来てかなり売上を落としてきたが、総合順位ではまだまだダントツだ。

テーブル機ではテトリスが堅調

3～5位は、**オペレーションサンダーボルト**（タイトー）、**ファイナルラップ**（ナムコ）、**チェイスH・Q**（タイトー）と安定機種がつけた。

テーブルでは、1カ月トータルではやはり**テトリス**（セガ社）だ。1万円を切ることが多くなってきたが、それでも8千～1万円を堅くキープし続けている。

「夏休みまでは十分に稼げる」と、各オペレーターとも強気の見通しであった。

天地を喰らう、ファイナルブローの両機種、テトリスに肉迫!?

今期は、一時的には（一週間くらいだが）テトリスのインカムを凌ぐ機種が現れた。**天地を喰らう**（カプコン）と**ファイナルブロー**（タイトー）だ。しかし、寿命はやはりそう長くはなく、またロケによってバラツキもあった。

麻雀Gメン89が好スタート。麻雀ファンクラブ、個人教授が共にベスト10入り。

瞬発力にはやや欠けるが、**ワルキューレの伝説**（ナムコ）も健闘した。**クラックダ**

ウン（セガ社）は前期がピークだったが、今期もまあまあの線には踏み止まっている。**レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ**（アイレム）がその次に続いている。

麻雀では、今期登場の**麻雀Ｇメン89**（日本物産）がまずまず好スタート、引き続き堅調な**麻雀ファンクラブ**（ビデオシステム）、**個人教授**（ホームデータ）と共にベスト10入りした。

また、ペナントレース開幕とともに野球ゲームのインカムが再び急伸、代表格のワールドスタジアム（ナムコ）は5カ月ぶりに本誌ベスト10に返り咲いた。

こどもシングル、喫茶ロケ共に不調

今期はゴールデンウィークを挟んでの期間だっただけにこどもシングルロケーションにとってはマイナスのロケが多かったようだ。天気もだいたい晴れの日が多く、これもこどもシングルロケーションにとってはマイナス要因のひとつとなった。

「こども相手の商売では天気がロケーションインカムの好不調を大きく左右する。雨や雪は、もちろんダメだがあまり天気が良いのもダメだ。特に休日の晴天は家族で遠出してしまうので、これもダメということになる」（関西のシングルロケーションのAオペレーター）

もともとシングルロケーションは季節や天気に大きく左右されるビジネスである。オペレーターは雨が降ったといっては恨めしく空を見上げ、また抜けるような青空であっても悲しげなまなざしを天に向けて投げかけなければならないのである。

理想の天気は休日の朝雨が降り、午後からカラリと晴れる日が最もいいと云う。そんな理想的な日は年間通して、はたして何日あるのだろうか。

シングルロケーション低迷の理由全てが天気のせいではないだろうが、こうも長期にわたり低迷が続き、また低迷脱出の兆しも見当たらないとなれば、シングルロケーションのオペレーターが云う理想の天気が続くように祈りたい気持ちも良く理解できる。

ゴールデンウィーク前に新規導入の機種決定をしていたオペレーターと中古機業者のところで話したが、採算を考えれば、シングルロケーションに入れる機種は全くないと云う。

「一万や二万の基盤で回していけるならいいが、五万や六万ともなれば相当苦しい。インカムのことを考えればその程度のクラスの商品は入れなければならないだろうし、採算を考えればそんな高い投資はできないということになる」（前出のシングルロケーションのオペレーター）

ジレンマに苦しむシングルロケーションのオペレーターなのだが、こうなった理由のひとつに中古基盤の価格上昇がある。この傾向は一年ほど前から続いており、特に中古基盤が輸出されるようになってから、この傾向はますます強くなってきているようだ。

ここにきて中古基盤の輸出は好調を持続しており、さらに拍車がかかった感さえある。これは限定された人気機種ということではなく、中古基盤全体にということである。特に台湾でゲームブームが巻き起こってからは中古基盤の底辺価格は上昇気味になってきている。

まして人気機種ともなれば価格は上昇するばかりである。ナムコブランドの商品ともなれば、例えばローリングサンダーなどは今でも八万～九万円はする。これではシングルロケーションに回すことなどとても不可能なことである。

こんな超人気商品でなくても、このゴールデンウィーク後などは、一部品薄商品はゴールデンウィーク前よりも五千～六千円も値段が上がってきている。

「中古基盤の値段は高くなる一方だし、採算のとれるようなヒット機もない。こどもを取り巻く環境はPCエンジンを始め、日に日に高品質になってきている」

シングルロケーションのオペレーターは日々、このような環境の中で健闘することを余儀なくされているのである。これで低迷脱出を計るには至難の技であろう。

プライズマシンやメダル機がビデオゲーム機に代わって活躍しているシングルロケーションもあるが、まだまだロケ全体を支えるまでには至っていないようだ。

シングルロケーションに不動の四番バッターが現れるのはいつのことか、またスー

パースターが再登場し、かってのような活気が戻ってくるのはいつのことなのだろうか。

次に喫茶ロケの業況であるが、ここもこどもシングルロケーションと同様に今期はゴールデンウィークがあった分マイナスだったようだ。

主力商品が麻雀ゲームとテトリスだけでは少々プラス要因があったとしても上昇機運に乗るには難しい。先月号でも報告したが長期的な展望を考えればこの商品構成ではジリ貧もやむなし、だろう。

「喫茶ロケのオーナーはシングルロケーションのオーナーよりシビアー。ゲーム機の種類もよく知っている。それだけにアレをコレをと注文も多い。オーナーサイドから見れば次々と新しい機種が入るほうが話題にもなり、喫茶店全体の売り上げもアップするだろうが、そんなことをしていたら採算割れになってしまう」(喫茶ロケのオペレーター)

喫茶ロケでもオペレーターは採算性とインカムアップ、ロケオーナーとの板鋏に苦しんでいる。

「少々古い基盤でも手持ち在庫が豊富にあれば、とっ替えひっ替えできるが、基盤を手元に置いておくほどの余裕はない。新たに基盤を買うためには古い基盤を業者に引き取ってもらわないととても買えない」(前出の喫茶ロケのオペレーター)

これでは一応、買い取りではあるものの、喫茶店にリースしているオペレーター自身が中古基盤業者から基盤をリースしているようなものである。

「それでも年に何機種がヒットが出て、マアマア儲けさせてくれた、というような基盤でもあれば年間トータルで採算を考えることもできるが最近ではそれも滅多にない」

やはり当然のことであるが喫茶ロケでもゲーム機がヒットしないことにはウマ味のない商売なのである。

こどもシングルロケーション、喫茶ロケ共にこのゴールデンウィークがマイナス要因となったが逆にプラスに働いたロケもある。

郊外ミニリゾートロケは〝ゴールデンスマイル〟

郊外型のミニリゾートホテルなどにロケーションしているオペレーターは、このゴールデンウィークで笑顔が戻った。

「普段は全然あきませんけど、盆と正月

だけはなんとか」と云うロケーションなのだが、今回の黄金週間はこのオペレーターにとってもゴールドの値打ちはあったようだ。

「メダル機が案外いいんです。高稼動、高効率で稼いでくれますし、古くても馴染みのあるゲーム機なら意外なほどインカムは良い結果が出ます」(関西のシングルロケーションのBオペレーター)

この他では、郊外の大型浴場もゴールデンウィークの恩恵を受けたようだ。

いずれのロケーションも最近の都市住民の嗜好傾向にあるミニリゾート地である。このミニリゾート地は「長時間、車に乗って疲れるより近い場所でゆっくり時間を過ごしたい」という現代人のニーズを掴んだ新しい空間で最近各地で作られている。

「身近で手軽なレジャー」であればゲーム業界がキャッチフレーズにしてきたコンセプトである。しかしレジャーではなく「身近で手軽なリゾート」なのである。

分かりにくいかもしれないがこの「レジャー」と「リゾート」とは違うのである。

「レジャー」は遊びの時間をただ消費するだけであるのに対して「リゾート」は遊びの時間を楽しむことなのである。

話は少しそれるが理解しやすい例なので海外旅行について述べる。海外旅行でも最近まで何箇所も見て回る強行軍のパック旅行が主力商品であった。しかし、最近の若者にはそんな商品は魅力がなく見向きもされない。

代わって登場したのが一ケ所滞在型の旅行である。その都市に滞在している間、名所だけを見て回るのではなく、地元の人々と同じスーパーマーケットに行ったり、日頃と同じような感覚で自分の趣味を楽しんだりするのである。

これで少しはレジャーとリゾートの違いを理解してもらえたものと思う。

こう長々と説明したのもゲーム機のロケーションにこのリゾート感覚が欠けているからなのである。都心のゲームコーナーもそうであるが、ゲームソフトそのものもリゾート感覚が欠けている。ましてや喫茶ロケは、である。

だからといって、今直ぐにこのリゾート感覚を各ロケに導入するというわけにはいかないだろう。だが、オペレーターの意識の中にであれば今直ぐにでもこの感覚を取り入れることは可能ではないか。セコセコと大急ぎで遊ぶ時代は既に終わっており、いかにゆったりと遊ぶかの時代である。ロケ不振が続いているが意識、視点を変えることで、新しい改革のヒントが生まれるかもしれない。

両替機

(株)ナカヤマ代理店

東洋通信機
B-3600Aタイプ
¥10000・¥1000
¥5000・¥500用

メダル貸機

AZ1510SD
メダル貸機

¥1000 ⟶ メダル× 枚
¥ 500 ⟶ メダル× 枚
¥ 00 ⟶ メダル× 枚

払出枚数の設定自在、高速払出し。
紙幣はキチンと並べて収納。メダル
収納数はこのクラス最大の8000枚。

H 650
W 450
D 355(m/m)

硬貨計算機

サンヨーMPM-220

リセットしながら計算しても停止
設定数まで累積計算し自動停止
する機能付(この機能が付いて
いるのは当社取扱い品だけです。
他社取扱品でもご希望があれば
改良致します。)

※アイザックス製小型両替機は御陰様をもちまして完売致しました。
厚く御礼申し上げます。次回はニューモデルで発売致しますので、
更に御愛顧を賜われますようお願い致します。

※両替機メダル貸機に貴社指定の社名・マーク等の名入サービスします。シールとして御希望の方はシール作成承ります。(小口可)

改造

両替機の改造と再生
1000台以上の実績

(1) 両替機の紙幣識別機の真券通過率が悪くなってきていませんか?
表裏4方向受入、スタック機能付のワンタッチ交換式紙幣識別機
に取り替えませんか?
(2) グローリーER2S・アルファBS1000-1500、ダイト1000-1200X、
その他の機種御相談下さい。
(3) セガDP21、DP28両替機、又は2種メダル払出用としても改良します。
(4) VK1500Aタイプ改良・安定用足板販売・下取りをします。
(5) セガ、スラグディスペンサーの改造・改良・下取りします。
(6) 国金識別機GVC-10の改良(電源入切のイタズラを万全ガード)

中古両替機・メダル貸機もお問い合わせ下さい。

ニューグランドダービー

① 音声基板大好評・改造簡単
② 故障予防のCPU変更改造
③ サテライト用¥100投入ユニット
ボックスあります。

SELL BUY EXCHANGE

(本誌"うります&かいます"コーナーを
ご参照下さい。)

迅速修理

- TVゲーム基板(どんなものでも)
- モニター基板(韓国製でもOK!!)
モニター画面反転スイッチ販売

エアーホッケー再生補修
プレイフィールドの張り替えで
新品同様,基板も修理

ゲーム機を改造してホッパー化
する時、必要なホッパーコント
ロール基板販売

超高性能エンハンサー機
販売開始

各種制御基板設計・
製作受け承ります。

RGB信号をRF信号に
変換する基板販売
〈ゲームを家庭用TVに写す〉

コンポジット信号をRGB信号に
変換する基板販売
〈カラオケを29吋RGBモニターに写す〉

ダイダマンのカードを出さな
くてもよいサブ基板販売

これは商売ではありませんが、TVゲームの遊び方シールをラミネート加工してみませんか。中古処分の時、商品価値が高くなります。

イス 各種販売しています。

グリーンカラー新発売
オーダーカラーも承ります。

- 取引銀行コンピューター交換の為、
振込口座が少し変わりました。
御注意下さいませ。

(旧) 小田原信用金庫螢田支店
普通預金 0112078
(株)アイザックスコーポレーション

⇨

(新) 小田原信用金庫螢田支店
普通預金 0112075
(株)アイザックスコーポレーション

(株)アイザックス・コーポレーション
(本社) 〒250 神奈川県小田原市多古390の2 ☎(0465)34−4435(代)
FAX(0465)34−4979

〈振込口座〉
小田原信用金庫螢田支店
普通預金 0112075
(株)アイザックス・コーポレーション

注目の新ビーチビジネス

ロデンボート

抜群の集客力

ウォーターフロント関連への注目度は日毎高まりをみせているが、その中でも、この夏最も注目を集めているのが「ロデンボート」。モーターボートに牽引され水上を滑走する新マリンスポーツなのだが、このロデンボートは難しい水上スキーと違って誰もが手軽に水上スキーの醍醐味を体験できる。すでにグアム、沖縄などでは大ブーム。ヤング層はもちろんのこと低年齢の子供から大人までを魅了しているという。

驚異的なインカム

当然ロケーションでのインカムも驚異的な数字が挙がっている。あるロケーションでの試算では70日間の稼動で1，750，000円（ロデンボート一台）という数字がでている。この数字でもかなりなものだが、

水上パフォーマンスに人気集中

実際のロケではロデンボートの水上パフォーマンスがうけてか、これよりかなり上回る実績を叩き出しているようだ。ロデンボートの集客パワーはもの凄く、単にロケーション運営の為だけではなく各種イベント用に導入する企業が続出しているほどである。

また、このロデンボートはビーチだけではなく湖、川、プールと幅広いロケーションでの使用が可能なのも魅力のひとつだろう。この夏ビーチビジネスは一段と熱くなりそうな気配だ。

この商品への問い合わせは㈱ケイアンドユウ商会まで。電話は料金無料のフリーダイヤル０１２０－００６３６２

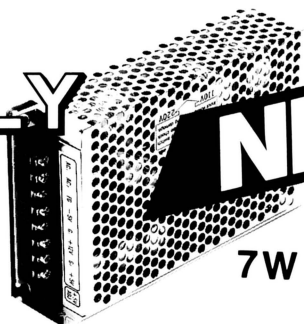
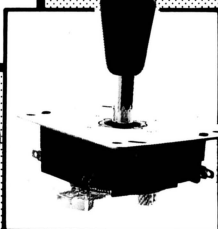
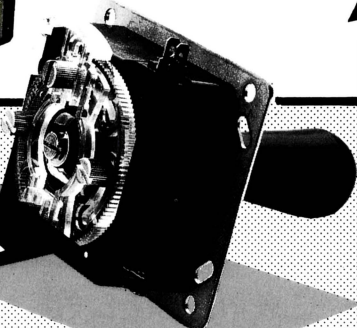
2人乗り　8万9千円
5人乗り　14万円
6人乗り　15万8千円

Aロケーションでの試算

モーターボートけん引の場合(5人用)

項目	内容
1名乗船料	1,000円の場合(消費税含む)
1回乗船時間	15分間
平均乗船人数	2.5名
稼動可能期間	70日間(6月10日～8月20日まで)

上記を基に日曜・ピーク日などを考慮に入れた70日間の総営業稼動数は700回。

700回×2,500円(1回平均乗船料金)＝1,750,000円

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

スーパーモナコGP

セガ・エンタープライゼス

車の動きをリアルに再現する「エアドライブシステム」を搭載したF−1レーシング・シミュレーションゲーム。

F−1マシンをモデルにしたリアルキャビネットや4速、7速、オートマの3タイプを採用、プレイヤーをレーサー気分に満喫させる。さらに4チャンネルの迫力サウンドで臨場感アップされている。

6月上旬にOP価格149万5千円で発売の予定。

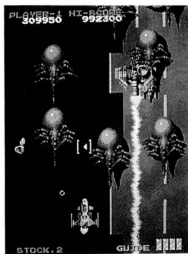
㈱セガ・エンタープライゼス製。

クライムファイターズ

コナミ

格闘アクションゲーム。シカゴを舞台に、暗黒街の大ボスを倒し誘拐された美女を球出する警察の活躍を描く。

敵の一人一人が個性的で人間くさく、様々な攻撃をしかけてくる。各ステージにも随所に仕掛けがあり、プレイヤーを飽きさせない。操作はレバーと3ボタン（パンチ、キック、バックキック）。簡単な操作で、プレイヤーは感情移入し易く爽快感を味わえる。2人同時プレイ、途中参加、コンティニュー可。コナミ㈱製。

マスター・オブ・ウェポン

タイトー

多彩なオプションウェポンを使いながら全6面を戦うサイバー・シューティングゲーム。

空中バルカン砲はアイテムを取る事により4段階にパワーアップ、また地上用バルカン砲はフルオート連射可。ボタンを2個同時に押すとオプションウェポンが使用でき、ミサイル、レーザー、ボム等多くの種類がある。

OP価格13万8千円、5月末発売。

㈱タイトーが発売。

プラス アルファ

ジャレコ

オーソドックスな縦スクロールタイプのシューティングゲーム。ファンタジックなキャラクターと、変身する戦闘機（主人公）がセールスポイントだ。

自機が変身すると攻撃方法も変わるが、敵のボスによっては自機の形によって強くも弱くもなる。

全7ステージで、風の国、海の国、花の国など美しく幻想的な背景に、巨大ヤドカリ、巨大蜂の巣などユニークなキャラクターが現われる。

OP価格16万8千円、ロムボードは7万8千円。発売中。

㈱ジャレコ製。

ニューマシン インフォーメーション

スーパーバレーボール

ビデオシステム

シンプルな操作方法でバレーボールが楽しめるスポーツシミュレーションゲーム。

1人プレイならプレイヤーは日本チームを率いて世界のチームと対戦し、各チームには個性豊かな選手がいて奥の深いゲームが楽しめる。プレイヤー同士の対戦では、プレイをより面白くするため負けている方のチームが強くなる様設定されている。

ビデオシステム㈱製。

アクト・フェンサー

データイースト

自らを進化させることができる〝史上最強進化型電脳兵器〟を駆使して戦うシューティングゲーム。

進化アイテムを取ると進化、武器のパワーアップが出来、敵に触れたり、敵の攻撃に逢うと、〝初期形態〟まで退化してしまう。一定時間を過ぎても退化するが、退化遅延アイテムで退化時間を延ばすことが出来る。価格13万8千円、発売中。

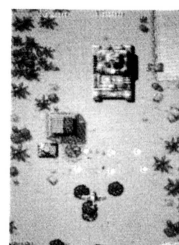
データイースト㈱製。

アクア・ブラスタ

英国トルネード社

水を発射させて的を狙い落とすヨーロッパで人気を博した水鉄砲ゲーム。〈キャッスル・モデル〉と〈消防隊モデル〉があり、的の旗がくるくる回ったり、人形が倒れたりする仕組み。一～四人同時に遊べ、一時間当り最大240ゲーム可能の高稼動。錆びない部品使用でいつまでも美しい外観が保てる。価格350万円で発売中。

〈製造元〉英国トルネード社。
〈輸入元〉㈱禅
〈総発売元〉㈱カワクス

大旋風

タイトー

飛行隊「大旋風」を操りながら敵と戦うシューティングゲーム。

193X年R国征服を謀む征服軍に狙われたS市の人々が飛行隊を結束し立ち向かうというストーリー。最大の特徴は自機の他にヘルパー機を使用出来ることで、ボタンを押す回数によって攻撃方法が変わる新戦術を採用。

〈企画・開発〉㈱東亜プラン
〈発売元〉㈱タイトー

ニューマシン インフォーメーション

ちびスロデラックス

アトラス

かっこいいキャラクターを盤面に使用した3コイン5ラインのアップライト型スロットマシーン。
配当率はディップスイッチにより6段階に変更可能で、景品カプセル打ち出しタイプと記念コイン打ち出しタイプがあり、価格は景品タイプOP価格16万8千円、記念コインタイプOP価格15万8千円。今後キャラクターのタイプをシリーズ化して発売する予定。
㈱アトラス製。

森のくるくる村

田中興業

田中興業のミニキャリータイプ・子供向メダルマシンのシリーズ第4弾。
可愛い動物たちがデザインされた円盤上のどの数字にランプが止まるかを当てるピカデリーマシンだ。10種類の合声音がゲームの楽しさを演出する。
最高メダル払い出し枚数は120枚。さらにボーナスゲームを当てれば30枚の払い出し。
サイズはH1230×W490×D380㎜。
製造開発元、田中興業㈱

ニューマシン インフォーメーション

KENO HR IM DD

シグマ商事

高品質とスペース効率、低価格が魅力のインターミディシリーズにキノゲームが登場。

プレイヤーの選んだ数字がマシンの数字とマッチすれば当たり。ダブルアップゲーム付。

OP価格55万円。

5月中旬から限定販売。

シグマ商事㈱製。

QP26

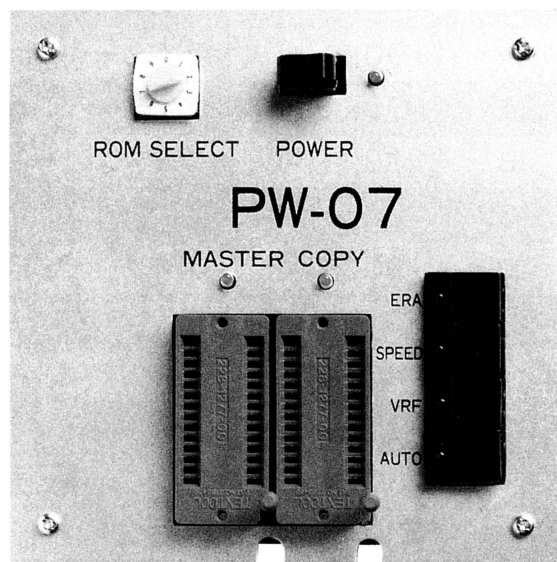
ダイショー商会

ナナオ製26インチ高解像度モニターを採用したテーブル筐体。

今回モデルチェンジを実施し、スピーカーがさらに高機能タイプに変わるなど一層グレードアップした。

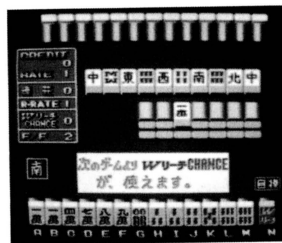
インストラクションパネルは左右と向い側の3ヵ所に装着可能。

その他、天板ワンタッチ開閉、イヤホン端子、脚部高さ調整、広い基板出入口など便利な機能が満載されている。

OP価格22万8千円。発売中。

麻雀宇宙より愛をこめて

日本物産

近未来の宇宙を舞台に地球連邦の支配をもくろむ〝麻雀軍団〟と特別捜査官（プレイヤー）が対戦するスペース麻雀アドベンチャーゲーム。
設定が〝宇宙歴0406年〟となっているだけあってアイテムも近未来的なものが登場。セクシポーズを決める女の子もスクロールされる。
日本物産㈱製。

麻雀蜃気楼

ダイナックス

好評の「麻雀デリンジャー」と同じく、ロイヤル・サブボードで従来にない鮮明な画像を実現した麻雀シリーズがメダルタイプで登場した。
危険で小さな恋物語をストーリーとし、Wリーチ、特急便スペシャル、ドラパイチャンス、エキストラチャンス、ドンデン、オートリーチ、Wベットなど多彩な機能を満載して登場。
OP価格5万8千円。
ダイナックス㈱開発。
中日本リース㈱発売。

SC遊園地の経営問題 ⑨

契約更新にみる新事態

●契約更新期の不安

プロ野球の選手たちにとって、毎年シーズン終了後の契約更改は大切なビジネスである。投手や野手がそれぞれの成績やチームへの貢献度などにより球団側の評価を受け、今年の金額より増えたり減ったり、現状維持だったりする。それが選手の思惑と違えば話合いが繰り返され、年を越してどちらかが妥協したり、相互に少しずつ折り合いをつけるとかして決着ということは、毎年、スポーツ紙などが報ずる風景である。なかには話しが決裂し、球団から離れる選手もいるし、また初めから契約更改を申し出ない場合もある。活躍して脚光をあびるときは華やかな仕事だが、落ち目になると冷たく処遇されることを選手たちは覚悟していなければならない。

プロ野球とは違う場面だが、「任天堂は大手ゲームソフトメーカーのナムコに対して、七月末に切れる家庭用ビデオゲーム機ファミリーコンピュータのゲームソフトに関するライセンス契約を更新しないと通告した」（日経5月13日）というニュースも、ビジネスにおける節目とかターニングポイントとして契約更新時期のもつ重い意味を噛みしめさせるものがある。

任天堂はナムコと、これまで他のソフトメーカーより有利な条件で契約していたのを、他社と同様の条件に修正すれば更新が可能ということらしいが、なにしろ約400億円の売上の約4割をファミコンソフトが占めるのであるから、ナムコにとっては大変な選択を強いられることになる。任天堂が交渉次第ではナムコとの取引を失うことを予想してこのような通告をした背景は、米国における両社のライセンス契約をめぐる提訴合戦があるかもしれないが、それ以上に、昭和58年、ファミコンが発売になって以来この5年ほどの間に、多くのゲームソフトメーカーが育ち、ナムコに対する依存度が少なくなってきたという状況があろう。ナムコはこのような変化は既に読んでいるとは思うが、痛手は避けられそうにない。

任天堂対ナムコというビッグ2のこの話はメーカーレベルの駆け引きであるが、SCプレイランドの舞台においても、スーパーとオペレーターの契約更新が不安な色合いを増しているようである。これまで問題なく自動更新されてきたのが、更新中止の申出を受ける事例が聞こえてきた。もしそうなれば営業所の少ない中小オペレーターにとって経営の安定をおびやかす非常事態といえる。当面の対応も大切だが、スーパー側の業界事情について、もひとつ認識を新たにする必要もありそうである。

●大型小売店舗はアミューズメント施設とどのように付き合ってきたか

スーパーなど大店舗のアミューズメント施設への考え方やニーズが変わってきたのか?それを探るため少し過去を振り返ってみよう。

本誌の昭和54年度（1979）バックナンバーには、大型小売業に立地するアミューズメント施設の見方や取扱に関連する特集記事が散見する。

一月号）「レインボープラザ金岡」に
二月号）みるAM施設の出店問題
五月号　大型小売業の現状とAMが果たす役割（デパートニューズ編集長高田保治）
十月号　過渡期に突入か?大型小売業界―AMの対処方法を考える―。

これだけの記事としての扱い方をみると、当時、大店舗において何か特徴的なうねりがあったのか注目をさそう。

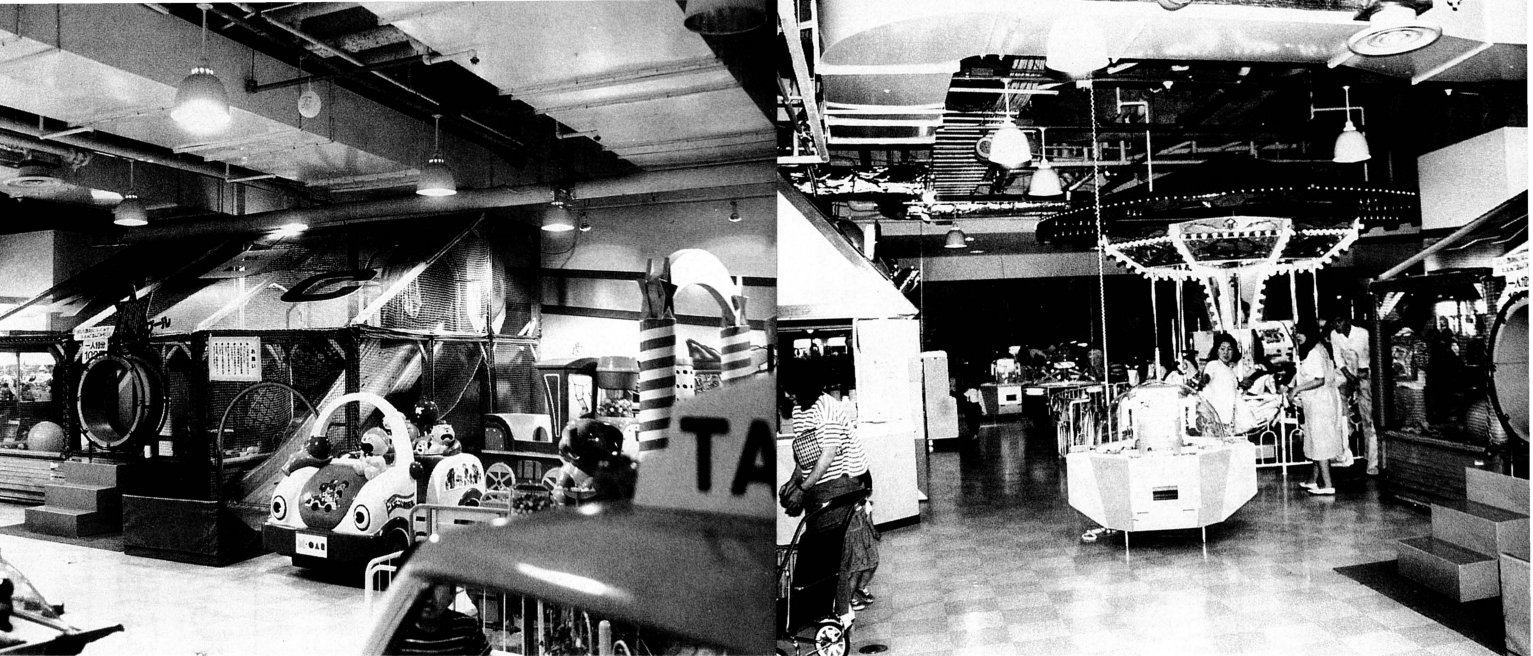
一、二月号では、当初、テレビ機・メダル機などゲーム機を主とした編成が、子供向けアーケード機や乗物機械を組み入れた編成となった経緯が追跡されている。「大人対象の繁華街ゲームセンターと子供であっても自由に出入り可能なスーパー内のゲームコーナーとの区別をつけ、機種の選択に細心の注意を払って欲しい。百貨店の屋上程度であれば強くは反対できない」「管理体制の強化」という地域の声が取り上げられている。思えば昭和54年はインベーダーゲームの年、ゲーム機営業規制を招いた風営適正化法（昭和59年）の発想のルーツとなった諸問題が社会的に目立つようになってきた時期である。

五月号の高田氏は、「百貨店とは総合性である。大型小売業が終局的に目ざすのはワンストップショッピングであり、スーパーはその方向で大型店舗路線を採りつつある」なかで、百貨店は「価格訴及品から高級品までの各部門強化による再攻勢を開始している」と言い、デパートがスーパーをライバル視している一面をうかがわせている。また、「〝有形の物〟以外に使われる金が国民消費の50%以上になっている時代には、大型小売店舗はそのような生活者の多面的ニーズに対応する〝全生活対応型〟店舗であり施設を目指さざるを得ない」と述べ、公共施設・クリニック・スポーツ施設・ホテル・事務所・劇場・プラネタリウム・水族館などとのドッキングの例を挙げる。百貨店の文化教室も盛んに行われてきた。

では百貨店のアミューズメントへの関心はどうか?娯楽性については「売場演出ひとつで十分売場に娯楽性が出せる」とし、ショッピングの楽しさを高める方向の洗練と深化が本筋という考えの一方で、スーパーのワンフロアを占めるような「アミューズメントセンター」の事例が、その店の集客力を付加している事実は認めざるを得ない。しかし百貨店の暖簾と信用、つまり、百貨店にまつわる「〝品性〟という幻想の中で、〈アミューズメントを積極的に採用する〉決断のできかねる百貨店」が多い。そこで「テナントを活用しての導入はあっても、百貨店が主体的にアミューズメントセンターに取組むには、もう少し時間が必要である」と高田氏は観察する。

十月号では、昭和32年ダイエー1号店「主婦の店」が開店して以来全国都市で急成長したスーパーが、昭和48年制定の大規模小売店舗法（大店法）に基づく調整によりスーパー申請の物販面積がカットされ、その結果、アミューズメント施設の導入機会が急速に増加したことを認める。このように当初は穴埋めであったが、スーパー側の考え方は変化しつつあり「SC内で〝遊びのスペース〟は必要、相乗効果もある。しかしSCの性格上、地域社会のための健全娯楽の提供を我々は求めている」とスーパー店長の積極的な評価を伝えている。

百貨店が〝品性〟ゆえにためらったのはゲーム機集約型の遊び場のイメージであり、店舗に付帯する遊び場として、乗り物主体の屋上遊園地の伝統は昭和初期からのものである。スーパーも地域社会と同様に、百貨店屋上遊園地を理想モデルと考えるのが一般的であることを以上の記事から読みとることができる。スーパーが屋内スペースに遊び場を設ける場合も、理念は同じである。オペレーターがこのような店側および地域の期待に応えて企業努力をしてきたことが、スーパーなど大店舗の増加とともに、爾来十年間の成果として全国約2000ヶ所のSCプレイランドの展開をみることになったといってよい。

十年後の平成元年（1989）、大型小売業界は新・流通革命の渦中にある。日本は経済大国となり、内需拡大路線は国の政策である。消費主導で都市の再開発やショッピングセンターなど大規模施設の設備投資に火がついたとまで言われている。百貨店にライバル視されたスーパーは業態的にすっかり疑似百貨店となった。都市部は競合する大型店が林立し、消費者の吸引にやっきとなっている。地価高騰のため郊外立地のショッピングセンターが増加する。大店舗法の規制緩和は必至であり、スーパーなどが計画する新店舗の開設、現店舗の増床、改造は容易になる。そしてワンストップシ

▲SC「ノア」

ヨッピング、全生活対応型の理念を求めて施設はさらに大型化の傾向である。しかも従来の物販を中心にした設計からレジャー・娯楽施設を整備した街づくりとも言えるタイプが主流になっている。大店舗のライバルは今では「ホテルと東京ディズニーランド」と変わったのである。十年前「スーパーと百貨店とがライバル」であったが、消費者にとってショッピングの利便性は格差がなくなり、集客のための目玉として余暇と娯楽の手段が併設される。「買物のついでに遊んでください」ではなく「遊んで買物もしてください」という狙いである。ちなみに東京ディズニーランドでは、収入の約半分が商品（31％）と飲食物（16％）による売上になっている。

●主体的な取組へ動くスーパー

スーパー・百貨店などが、店内にある現在のゲームコーナーやプレイランドについて意識的になり、評価の眼を強くするようになるのが当然な環境になったのである。管理状態のよくない活気のない営業をみれば、契約の更新はしたくないと思ったり、オペレーターを取替えようと考えるのは自然である。たとえ普通の営業状態であっても、店側の期待はもっと高くなり、高級化、差別化を推進する企画の有無、そのための努力をしているかが問われている。

オペレーターなどAM業者とのこれまでの取引経験から、スーパーなどはアミューズメントについて今では相当の知識と情報のパイプを持っている。それを思えば、今や店舗全体にとってアミューズメントの戦略的な重要性が考えられる状況下で、専門業者であるオペレーターに委託するのではなく、スーパー自らが主体的にアミューズメントに関与したいと方針を転換しても不思議ではないのだ。

ジャスコは新店舗からプレイランドを直営で行う政策である（現在4ヶ所）。そのためSC部内にアミューズメント事業部ができた。3月、千葉県野田市にオープンしたSC「ノア」には1階、3階の2ヶ所にプレイランドが設けられている。2坪に1台の割合で遊戯機械を配置してゆったりした雰囲気を出す。屋外には観覧車、コースターを備えた遊園地ができる（泉陽興業に委託、7月開園）。観覧車は65ｍ物であり、近隣の東武動物公園の50ｍより高く、このような本格的な遊園地を併設したSCは日本では初めてのものであろう。

ゲームコーナーや従来のプレイランドではない大型の遊園地をショッピングにどのようにドッキングさせるか、これは大型小売業界の大きな関心事のひとつである。その海外版モデルは、カナダ・エドモントン市の「ウエストエドモントンモール」、このSCを視察する流通業者やデベロッパーは多く「エドモントン詣で」は盛況という。アミューズメントについてスーパーと専業オペレーターとが有する情報量は既に逆転しているかもしれないし、革新意欲はむしろ強いと言えよう。

▲SC「ノア」

●問われるオペレーターの専門性

アミューズメントへの関心が強まる中で、スーパーの直営志向がオペレーターの営業所を減少させることになるのは、残念なことである。これに対してオペレーター側は

どう対処したらよいのか。

まず考えられるのは、まことに基本的なことであるが

①委託営業中のゲームコーナー、プレイランドを設備・管理・営業の面で、その場所なりに最善の状況を保持すること。

②スーパー側と営業状態について常に話し合う一方、業界情報の相互交換に努め、スーパー側の経営戦略を正しく認識しその意向をオペレーターの営業に実現するだけでなく、営業企画などの提案を行うなどスーパーと一体となる営業姿勢が日頃から認められるよう良好なコミュニケーションを確立しておくこと

オペレーターが人間的な信頼を得るだけでは足りない。営業の革新能力についても一応の評価を持っていなければ、たとえスーパー直営でなく他のオペレーターへの乗換えであっても、それを防止することは困難である。

次のステップとして、高度化・大規模化しつつあるスーパー側の要求に応える能力を、とくに中小オペレーターはどのようにして備えるか。ひとりでは難しければ他オペレーターと力を合わせるしかない。

①協同組合など協業の体制をつくり、情報交換を活発化して新しい動向に遅れをとらないことのほか、共同購入による経営合理化などのメリットがある。

②大手業者傘下への系列化

系列化について解説を加えよう。ここで系列化とは資本・人などの受入までを考えているのではない。むしろフランチャイズチェーン方式のようなものでよい。中小オペレーターは本質的には地域業者である。スーパーなど商業店舗は地域に密着するものであるから地域オペレーターとの相性はよいのが普通である。そのオペレーターが不足する営業能力を補うのがフランチャイザー（AM業界内の大手業者）の機能であり、大手業者にとっても事業展開のメリットはある。

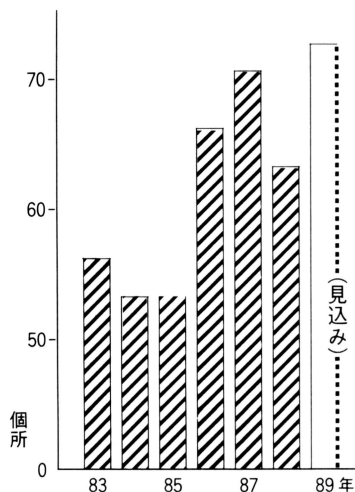
さてスーパーによる直営化の体制を持っているのは、現在のところ、ダイエー、ニチイ、ジャスコ、長崎屋でありそれぞれに相当内容のあるアミューズメント運営ノーハウの蓄積があると見てよい。新しい直営プレイランドの機械構成は自己投資分は少なく、ゲーム機械を中心とする大きな割合がメーカーなどからのレンタルとなっているのが特徴である。これは投資効率とリスク分散のため考えだされた方式であり、これに比べると、一般オペレーターはかなり不利な経営をしているといえる。

大店舗の経営環境を理解すれば、その新しい店舗から直営プレイランドを展開するのは仕方ないであろう。しかし既存店舗から中小オペレーターが契約期限をもって排除され、その後を直営するとなればオペレーターは異議申立をしたくなろう。長く継続した委託営業関係から思えば、一方的に離縁される妻の気持にもなろうというものだ。

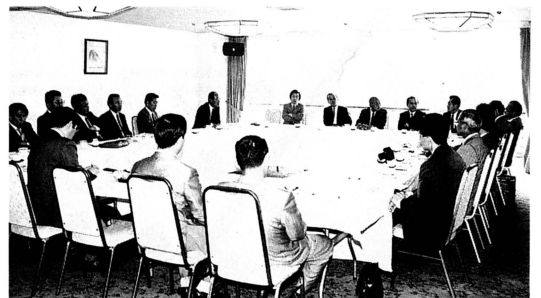
まだ直営体制を持たないスーパーがほとんどである。しかし退職者のための雇用機会をつくる目的とか、機械を並べておくだけで日銭が入ることにメリットを感じるとか誘惑のタネはある。だがオペレーターは本当に「機械を置くだけで」収入を得てきたのだろうか？遊戯機械のオペレーションにはプロとしての知識・技術・経験がなくても、第三者、素人がすぐに始められるものなのだろうか。もしこの業界外のひとがそのような印象をもっているとしたら、決して業界の利益とはならない。事業を行うための専門性の壁が高ければ新規の参入は難しく、低ければ容易である。

いまさらながら、この業界はオペレーター業務の専門性について、その内容を格別に認識しようとしたことのないのに気づくのである。ましてや第三者にそれを知らせる努力などしようもなかった。スーパーの直営の動機の一つにはこのような怠慢のとがめがないと言えようか。

（宮原　久）

SC出店数の推移

新型ショッピングセンターの概要

施設名	所在地	開設年月	デベロッパー	核店舗	テナント数	敷地面積（㎡）	売場面積（㎡）	駐車台数
長浜楽市	滋賀県長浜市	88年3月	西武セゾングループ	西友	85	32,314	9,647	1,500
ノア	千葉県野田市	89年3月	ジャスコ	扇屋ジャスコ	60	90,000	22,400	1,800
新神戸オリエンタルパークアベニュー・ＯＰＡ	神戸市	88年9月	ダイエー・リアルエステート	ナシ	192	18,240	17,500	750
マイカル本牧	横浜市	89年4月	ニチイ	ニチイ	238	38,018	34,000	2,200

第18回理事会（5月16日）
於：京都タワーホテル

5月16日、第18回理事会が開催された。（京都タワーホテル9F、午前11時～午後1時、出席者・18名、監事1名、森常務）

1、四国ブロック理事就任の件

欠員となっていた四国地区代表理事に、徳島県協・武市哲夫会長の就任を報告。

2、AOU'89AMエキスポの終了報告

駒井ショー委員長より報告。（略）尚、実収1千143万余円（見込800万円）が本会計に組み込まれた。来年も会場は新宿NSビルとなるが、再来年は新会場を原則に検討。

3、㈳青少年育成国民会議への拠出金の件

標題につき前回（50万円）と同程度の拠出を行うことを承認。（会費は年間2万円）

4、健全娯楽営業推進委員会よりのアンケート実施の件

第12回健全娯楽営業推進委員会（別記参照）で審議・検討の上で作成されたアンケート内容につき検討が行われた。

その結果、集計方法、委員会の自主規制に対する姿勢等につき質疑が行われたが、活動の指針として必要との観点から、原案通り実施を承認すると共に、アンケート主旨につき、誤解を招かない様に説明をつけることが付加された。

5、AOUの社団法人化推進について

過去3回の特別委員会の経過につき、駒井委員より報告があった後、梅原委員長より今後の進め方につき意見が求められた。

法人化の目的、メリット、財政基盤等につき、全理事より各地会員団体の現状をまじえ、様々な意見が出されたが、業界の社会的認知度向上のためにも、法人化の推進は必要との意見が大勢であった。同時に、そのためには財政基盤の確立が前提となることに鑑み、会費制度、事業収入等全般を委員会で検討することで了承した。

6、大阪'89AMショーの件

段理事（大阪）より、7月1日、2日開催の大阪'89AMショーにつき説明があった。

第12回健全娯楽営業推進委員会（5/15）

5月15日、第12回健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）が開催された。（京都タワーホテル9F、午後2時～3時40分、出席者・8名、梅原会長、森常務理事）

前委員会の決議により、大野特別委員により作成されたアンケート案をもとに、アンケート内容につき検討が行われた。

◆自主規制の可否についての設問

回答者に予見を与えない（アンケートする側の意見を入れない）方がよいとの観点から、◎自主規制すべき、◎自主規制すべきでない――とシンプルにし、その結果により、とるべき対応策を検討することになった。（「その他」の記入回答を加える）

◆違法営業連絡ハガキについて

継続・廃止につき、4項目に「その他」を加え、5項目で設問する。

◆10％未満問題については、今回はアンケートを見送ることになった。

◆その他、親しまれる業界づくり委員会によるAOUニュース関連アンケート、事務局作成の◎AOUステッカー、◎ゲーム場掲示印刷物、◎届出書類――についてのアンケートが加えられることになった。

◆アンケートは各会員団体ごとに集計を依頼する。

◆別個に事務局作成の「業態調査」を実施。

◆以上をもとに、第18回理事会（5月16日）に諮ることになった。

第2回愛されるゲーム場づくり委員会（5/16）

5月16日、第2回愛されるゲーム場づくり委員会（加藤駿介委員長）が開催された。（京都タワーホテル9F、午前10時～10時半、出席者・5名、森常務理事）

同委員会では、「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」の今後のすすめ方、――特に、中国・四国地方での開催の可能性につき検討を行った。

第4回親しまれる業界づくり委員会（5/16）

5月16日、第4回親しまれる業界づくり委員会（三浦保夫委員長）が開催された。（京都タワーホテル9F、午後2時～3時20分、出席者・5名、森常務理事）

同委員会は、◎AOUニュースの内容について全面的に再検討すること、◎8月の創刊3周年記念号について――を中心に検討が行われた。その結果、内容については、今回実施されるアンケート結果も加え、更に検討すること、7月号、8月号を「法人化問題の特集号とする」ことが決った。

次回は6月13日(火)、午後0時半、大阪

作曲家・すぎやまこういち氏にインベーダ 3月14日、㈱タイトーより贈呈

すぎやまこういち氏　田尻 智氏　㈱タイトー山名さん

AOUニュース昨年11月号で、「私のゲーム」に登場の作曲家・すぎやまこういち氏が、インベーダの最初のモノクロバージョン基板を探しているのが報じられたところ、㈱タイトー（マーケティング部・佐藤氏）より贈呈の申し出があった。

佐藤氏によれば当初、「何とかクリスマス迄にはお届けしたい」とのことだったが、これが予想外に遅れ、去る3月14日、同氏と広報の山名さんの手により、すぎやま氏宅に届けられるはこびとなった。

この間の事情について佐藤氏は、「まず第一に何よりも10年も前のもので、倉庫に眠っているのを探し出すのに苦労しましたが、それからがまた大変。すぎやま先生はご自身がお持ちの筐体に組み込めれば、とのことでしたので、モニターの回路図をお送り頂きました。ところが、昔の基板ですから合わないんですね。それで四方八方手をつくし、昔のゲームの入った筐体を探し出しました。この筐体にインベーダの基板を組み込み、ようやくお届けすることができたわけです」

3月14日、すぎやま氏は田尻智氏はじめ3名の同好の士を招き、手ぐすねひいてお待ちかね。佐藤氏「さっそくインベーダ大会となったのですが、随分盛り上りましたね。喜んで頂いて何よりです」

一方、すぎやま氏は、「あれが流行った頃は、僕も一生懸命にやったものです。久しぶりの対面ですが、やはりヒット作だなあ、と改めて感じました。最近のソフトには隠れキャラ等の秘密を発見する楽しさがありますが、インベーダには偶然にもそれがあるのに改めて気付きました。もっとも僕にはできませんが、田尻さんなんかは、それを裏ワザでやっちゃうんですよ。もう少し早く手に入っていれば、先だって出版した本（すぎやまこういちのゲーム大博覧会・日本ソフトバンク出版事業部・二千八百円）に「私のコレクション」のひとつとして掲載できたんですが……。1人のゲームファンとして、業界のために何かお役に立つことができれば、私も嬉しいです」と語っている。

また、佐藤氏は「ビデオゲームの歴史もすでに10余年になります。今のうちに、その時々の歴史を刻んだ作品や資料を収集・整理しておくことも大切ですね」と語っている。（AOUニュース・5月号より）

第2回、第3回法人化推進特別委員会

（第2回）4月4日、午後3時〜午後5時、
於・東京駅ルビーホール
出席者・梅原靖三委員長、駒井徳造・真鍋正・加藤駿介・大植正道各委員、事務局・森武美常務理事
（第3回）4月25日、午後3時〜午後5時
於・新橋「クリエイティブルーム・小林」
出席者・第2回と同

3月14日の第1回委員会に続き、右記の通り第2回、第3回委員会が開催された。

現段階では、「法人化」を推進するに当っての骨子の審議・検討が中心であり、その内容には流動的要素も多いが、概要は次の通り。

◆社団法人設立趣意書(案)の件

事務局試案を一部改めた案IIが提出され、「ゲーム」の表現を「アミューズメント」に変更、等の審議が行われた。

◆社団法人定款(案)の件

事務局試案の定款（案I）をもとに、現在（案III）まで進み、次回には更に(案IV)の検討が行われる。

◆社団法人の名称の件

第三者にも判る名称が好ましいとの観点より、曲折を経つつ現段階では「全日本アミューズメント事業協会連合会」（仮称）が上げられている。

◆総会構成員・役員選出の件

前期より継続審議となっている「理事定数と選出規準」に関わる問題。連合会の正会員は団体であることをベースに、◎総会の構成、◎理事の選出、◎正副会長の選出、◎専務理事又は常務理事の選任、——等につき、総合的な検討が進められている。

◆賛助会員制度の実施の件

財政基盤を確立する必要から提起されたものだが、同制度の具体案作成については、法人化実現を前提とした連合会の年間予算を試作した上でこれに当ることになった。

◆理事会の承認の件

「社団法人設立趣意書」及び「定款(案)」の警察庁提出については、第18回理事会（5月16日）で承認を求めることとし、事業計画案及び予算案は、委員会の検討経過により第19回以降の理事会報告とすることになった。

北海道

理事会を開催（4/11）消費税対応を検討

北海道アミューズメント・オペレーター協会（田中亀雄会長）は4月11日、理事会を開催。（札幌市・北海道会館、出席者・7名）

同理事会では、オペレーターとしての消費税への対応につき話し合われた。

宮城県

青少年非行防止運動の懇親会に出席（4/26）

宮城県アミューズメントマシンオペレーター協会（佐久間正則会長）は4月26日、防犯協会・青少年非行防止運動（県民総ぐるみ運動）懇親会（仙台市・勾当台会館）に、佐久間会長が出席した。

栃木県

第9回親睦コンペ（4/11）参加者20名の盛会

栃木県健全娯楽業協会（入江昭造会長）は4月11日、第9回親睦コンペを開催。（於・塩原C・C）

同コンペには、他県からの参加もあり、総勢20名の盛会。終了後、ニュー塩原C・Cで懇親パーティを行った。

東京都

暴力団排除で協力要請 武蔵野管内で組合発足 第3回理事会開催（4/27）

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（駒井徳造会長）は4月27日、第3回理事会を開催。（新橋「クリエイティブルーム・コバヤシ」、午後4時～5時半、出席者・8名、委任状・8）

1、暴力団排除について

4月18日警視庁保安第1課長から要望事項として暴力団排除についての協力要請を受けた長田健全推進委員長より、その内容について説明、会員に周知する手段として、TAMOA通信に記載して啓蒙を図ることとした。（別掲）

2、各委員会活動計画の件

組織委員会に於いては、組織の拡大のため所轄署管内の支部結成に小島副委員長が中心と成って進めることとした。活性化委員会は、東京都福祉局の主催する『シルバー・ウイーク』に協力参加する事とした。

その他の各委員会に於ても委員会を開き積極的に活動を展開する事を申し合わせた。

報告事項

①武蔵野警察署管内防犯組合発足の件

4月24日(月)武蔵野警察署に於て同署管内の8号営業者による防犯組合が結成された。武蔵野警察署から管内の全8号営業者10社に呼掛けがあり、㈱シーク、㈱セガ、テクモ㈱、㈱シグマの各社が中心となり許可営業店をもつ全社が加入し結成されたもの。

会　長・向井　忍（㈱シーク）
副会長・土屋晶弘（㈱セガ社）
事務局・守屋松夫（㈱シグマ）

その他、会員は、㈱タイトー、ゲームセンター・アサヒ、ムサシノ樹林、テクモ㈱、TAMOA非会員の㈱コアランド、新企画管理㈱、㈱ムサシ　以上10社・14店舗。

TAMOAとしても都内各警察署に支部の結成を進めており、喜ばしい事である。所轄署と連絡を密にし、健全営業に徹し、地域社会におけるオペレーターの地位の向上のために、積極的に協力する旨を申し合わせた。

②第1期上半期に於ける収支報告の件

事務局より、第1期上半期（63年10月～元年3月）の収支について報告が行われた。

暴力団排除で、一層の協力を要請（警視庁）

4月18日、警視庁保安第一課（警視正・牛越隆晴課長）より、東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（駒井徳造会長）宛に、暴力団排除につき、一層の協力要請があった。

全国共通の課題であることを考慮し、全文を掲載させて頂くと共にオペレーター諸氏の一層のご協力をお願い致します。

陽春の候、貴会にはますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

平素から警察行政各般に深いご理解、ご協力を賜り厚くお礼申し上げます。

さて、風俗営業等業界からの、暴力団排除についてでありますが、一部の業者の中には、暴力団の不当な要求に屈し、みかじめ料等の名目で相当額の金銭を支払っているため、これが業界全体のイメージ低下や健全な発展を阻害しているのであります。

つきましては、業界から暴力団を排除するため、次の事項についてお願いします。

記

①組合員に暴力団排除の気運が醸成されるよう暴力団排除運動を積極的に推進する。

②みかじめ料の要求、暴力団関係者からの物品購入等の申し入れは断固拒否する。

③暴力団から不当な要求があったら、速やかに警察署に通報する。

④平素から所轄警察署と緊密な情報連絡を図る。

神奈川県

4月例会を開催（4/5）「横浜博」売上等報告

神奈川県アミューズメントマシン・オペレーター協同組合（加茂飛智雄理事長）は4月5日、例会を開催。（於・元住吉「海衆」、出席者15名）

同例会では、横浜博（3月25日開幕）に出展されているゲーム機の売上等の報告が行われた。

山梨県

「店頭子供用メダルゲームのメダルが他ロケに混入」問題を検討

山梨県アミューズメントオペレーター協会（畑晴夫会長）は4月20日、例会を開催。（於・ステーキ宮、出席者・4名）

同例会では、店頭子供用メダルゲームのメダルが、アーケードロケに流入している問題について検討。メダルサイズの変更等の要望を提出することになった。

近畿

大阪'89アミューズメントマシンショー
44社210小間の申込み

「大阪'89AMショー」（7月1日、2日）の出展申込みが5月18日で締切られたが、予定小間数192小間に対し、44社210小間の申込みがあった。ショー委員会では5月22日に小間調整を行うと共に、各社の出展小間位置を決定する。（64、65頁参照）

愛知県

総会を開催(5月9日)
神出、小川、松本、木村氏相談役に
新役員に赤池、野口、岡島、押谷氏

愛知県ゲーム機オペレーター協会（加藤駿介会長）は5月9日、総会を開催。（名古屋市・サンプラザ、午後1時）

同総会では通例の総会議案を承認した他、任期満了に伴なう役員の改選を行った。

その結果、神出英夫、小川正宏、松本昭夫、木村雅三の各氏が退陣し相談役に就任。新たに、赤池清美、野口光之、岡島賢司、の各氏が理事に、押谷行久氏が監事に就任。

尚、当日相談役就任の4氏には永年の功績を讃え、協会より感謝状が贈呈された。

VS筐体／ダブル筐体 今後は2台で計算（愛知県警）

愛知県警本部は5月18日、同県協役員を通じ、「VS筐体及びダブル筐体については、今後2台として計算する。周知徹底を図られたい」と通達した。同県協は5月25日、緊急理事会を開き対応を協議する。

三重県

第4回総会開催(4/15)
全役員が留任

三重県アミューズメント・オペレーター協会（松本静雄会長）は4月15日、第4回総会を開催。（津市・しまざき苑、午後3時、出席者・23人中15人、委任状5、計20名）

通例の総会議案を原案通り承認した他、役員の改選に当っては、松本会長をはじめ全員が留任。AOU理事についても、鈴木光紀副会長を再任。尚に、3名の新理事の就任を承認した。全役員は次の通り。

会長・松本静雄、再、伊勢
副会長・鈴木光紀、再、伊勢
〃・纐纈真一郎、再、松阪
〃・近藤正純、再、上野
理事・笠井昭夫、再、津
〃・中瀬平八、再、伊勢
〃・中村五月夫、再、桑名
〃・宿谷英雄、再、亀山
〃・古川八十生、新、名古屋
〃・大塚信一郎、新、名古屋
〃・栗田博文、再、津
監事・新見　巌、再、松阪
事務長・中瀬長吉、再、伊勢

今年度活動方針は次の通り。

①所轄の警察及び関係機関との連携を密にするための行動。
②組織基盤の充実と団結。

☆**研究課題として、《消費税対策》**

◎このあと、今後のオペレーターの有り方、行き方について懇談し、4時30分閉会。

◎引続き、懇親会を行い、5時30分に散会した。

岐阜県

第7回理事会開催(4/18)
総会運営・講演会検討

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（牧勲会長）は4月18日、第7回理事会を開催。（於・事務局、午後1時半～4時、出席者・9名、欠席者・4名）

1、第5回定時総会開催の最終打合わせ事項の検討

①開催期日、場所の再確認

◆5月23日(火)11～15時（予定）

◆岐阜グランドホテル（岐阜市長良新屋敷、長良川畔）

②総会運営方法

従来形式を改め、議事終了後に立食パーティ方式を採用（パーティ会費は出席者負担）し、会員の親睦を図ってはどうか、との提案があり、賛成も多かったが検討の結果、会費負担の点で一考の余地があり、継続審議事項とした。

従って今回は従来形式を一部修正の形で開催し、併せて次の講演会（約1時間の予定）を開催。前途多難な業界の健全営業の指針とすることとした。

◆講演（研修）テーマ

「警察から眺めたゲーム機関係業者の違法行為等の実態と今後の対応、並びに業者の営業姿勢」

講師・岐阜県警防犯課担当官

尚、従来各理事が夫々担当した各議案説明を一括して㈱ナムコ佐藤正彦氏に依頼することとした。

③事業報告、事業計画案の事業項目等を検討し、試案をとりまとめた。

2、その他

◎協会の維持運営方策の検討

協会の運営予算、決算等の現況から経費軽減方策を採ることとし、事務局の移転を含む将来運営について審議を進め、経費の軽減化を図ることとした。

3、事務局報告事項

◎岐阜県青少年育成県民会議昭和63年度総会について

去る3月23日、県庁大会議室で開催の総会に、田原事務局長が出席。状況を説明した。

兵庫県

今秋、9月頃に
一泊旅行開催を決定

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（河合久雄会長）は4月13日、理事会を開催。（神戸市・サンパルビル、出席者・10名）

同理事会では、今年度の事業活動について検討を行ったが、「9月頃に親睦を兼ねた一泊旅行を開催する」ことを決定した。

この他、「大阪'89アミューズメントマシンショー」（近畿4府県共催）へのバックアップ体制が検討された。

広島県

理事会を開催(4/25) 総会及び「'89海と島の博覧会」につき検討

広島県アミューズメントオペレーター協会（平本将人会長）は4月25日、理事会を開催。（於・事務局）

同理事会では、総会開催についての打合せ、及び「'89海と島の博覧会」（会期・7月8日～10月29日、114日間）への参加につき、検討した。

岡山県

津山支部総会を開催 会員増強を申し合せる

岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会（松田次雄会長）は4月11日、津山支部（川博久支部長）総会を開催。（津山市・山本屋、出席者・津山支部5名、本部2名）

同総会では前年度の会計報告を承認。組織の充実を図るため、入会促進に積極的に取り組むことを申し合わせた。

大分県

防犯協会理事会・評議会に石橋会長出席予定

大分県健全娯楽業協会（石橋信昭会長）では、同県防犯協会に加入しているが、同防犯協会の理事会及び評議会が5月25日、午前10時より西鉄グランドホテル2階「舞鶴の間」で開催される。

大分県協よりは、石橋会長が出席の予定。

愛媛県

定例会議を開催(4/12) 消費税対応を検討

愛媛県アミューズメントオペレーター協会（福嶺巌会長）は4月12日、定例会議を開催。（於・サンデーサン、出席者・6名）

同会では、4月1日より実施された消費税への対応問題につき検討を行った。

長崎県

理事会・委員会(4/27) 長崎の旅博覧会も検討

長崎県健全娯楽業組合（島田武理事長）は4月27日、理事会兼委員会を開催。（於・セントヒル長崎、正午より、出席者・11名）

◆ゲーム料金等検討委員会

組合員の店舗間で、料金トラブルが出ている問題につき検討。「当事者同士の話し合いをより進め、互いに歩み寄ることが大切」と話し合われた。

◆会員増員強化委員会

メリット問題云々により、勧誘が難しいこと、入会しても、出席がなく、そのままになるケースが多い等の問題が出された。

そこで、会員であることが何らかのメリットとなる様に監督官庁に働きかけること、組合として、何らかのスローガンも必要、等の意見がかわされた。

◆愛されるゲーム場づくり委員会

地域によって補導が頻繁に行われる（週2～3回）所がある。明るい店づくりを心がけると共に、組合として地域のＰＴＡへの申し入れを検討。

この他、来年開催される「長崎の旅」博覧会に、組合として出展参加する方向で調査・研究を進めることになった。

鹿児島県

第12回定期総会(4/11) セガ社・小形取締役による講演会を開催

鹿児島県健全娯楽業協会（政須美夫会長）は4月11日、第12回定期総会を開催。（鹿児島市・ホテルニューカゴシマ、午後4時15分～5時、出席者・正会員19名中12名、委任状4名、計16名）

1、活動報告、収支決算報告

いずれも、原案通り承認。

2、平成元年度の活動方針及び予算書

基本方針

①正会員の結束と親睦を一段と深め、広い視野でレジャー業界全体の動向の中に正会員相互の活路と発展を求める。この為、会員の総意に基いて親睦を兼ねて、レジャー関連の産業等の視察旅行を企画する。

・広報委員会は既に、「ＫＫＧだより」の発刊など活動を開始しているので、更にその内容の充実を推進する。

・健全娯楽営業推進委員会は、本年度は特に自浄活動のあり方を追求し「準会員部会」の発足等について、これを積極的に支援する。

②準会員の組織化をはかり、準会員独自の活動路線を模索しつつ、準会員相互の発展を期する。その為、当面は準会員組織の郡部への展開については時期を待つこととし、鹿児島市内に於て「準会員部会の設立」など内容の充実をはかる。

以上の活動方針並びに予算案を全員一致で承認。

③役員の改選

推進委員の協議により、議長（会長）一任となり、新理事1名の任命を含む次の役員を決定。承認された。

（理事）政須美夫、阿部忠利、新村勉、小野孝吉、大田利男、城崎義郎、犬伏康夫、高江洲博、黒葛勝行。

（監事）水口正広、永吉正明。

右記理事会の協議により、政会長、黒葛副会長、城崎副会長が再任された。

④準会員部会設立委員の承認

左記6名を準会員部会設立委員として全員一致で承認。

中原貞盛、喫茶スクリーン
山内とも子、ティールーム・パティオ
池田弘道、喫茶セーラム
東郷忠義、スナック喫茶・みかさ
斉藤光司、珈琲野郎
山之口金重、喫茶・ビン

尚、総会終了後、「ＫＫＧ講演会」を開催。県警本部・牧野防犯課長のご挨拶に続き、セガ本社・小形取締役による講演「業界の現状と将来への展望」が行われた。

また、講演会に続いて、ＫＫＧとしては初めての準会員を交えての懇親会を開催。市内3署の防犯課長も参加され、準会員30名を加えて総数50余名が一堂に会し、和やかな歓談のひとときを過した。

コイン・メダルのトップメーカー トーケン

業界No.1の納入実績と高品質・高精度
確実な納期と低価格！一度お問い合わせ下さい。

●パチスロ ●オリンピアマシン ●メダルゲーム ●各種コイン、メダル製造

〈トーケンオリジナルコイン〉 10数種類のオリジナルデザインがありお好みに合わせて選べます。

①イーグル ②シップ ③クラウン ④ペガサス ⑤ゴッテス

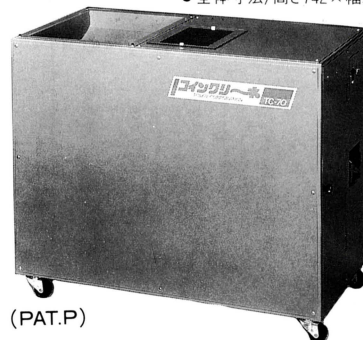
〈ホール名入りコインサンプル〉 お好みのデザインで制作できます。

コインとペレットの混入、動力による強制分離方式採用

コインクリーネ

●メダル研磨機TC-70型

・カウンター内にスッポリ収まるコンパクトサイズ
・カウンターの計数機から研磨機（TC-70）へ直結可能！
・コインの排出口も左右どちらでも使用可能
・コインの排出口が高くなり受け容器が使用し易くなりました

●研磨処理能力／毎時40,000枚
●ホッパー容量／約12,000枚
●全体寸法／高さ742×幅900×奥行470mm

(PAT.P)

コイン・コインクリーネ製造のトップメーカー
株式会社 トーケン

■大阪支店／〒540 大阪市中央区大手前1-7-31（OMMビル4F） ☎(06) 943-2512㈹
■東京支店／〒105 東京都港区東新橋2-7-7（新橋国際ビル4F） ☎(03) 438-0698㈹
■福岡支店／〒812 福岡市博多区博多駅前2丁目10-19（福岡ファッションビル） ☎(092) 472-3600㈹
■本社 大阪☎(06) 943-3322㈹ ■工場 堺☎(0722) 51-5001㈹

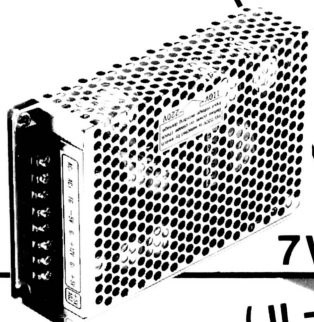
NEW & USED P.C.B

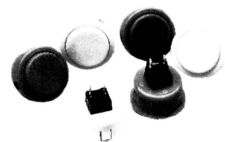
Sell & Buy

POWER SUPPLY

10W

7W

●USE MICROSWITCH OR LEAF SWITCH

(JL-W) JOYSTICK

COUNTER

PUSH BUTTON
OBSF-30

UNIVERSAL-VEST CO., LTD.

RM. 1206, CAPITOL CENTRE, 5-19 JARDINE'S BAZAAR, CAUSEWAY BAY, H. K.
TEL.: 5-776637 TELEX: 81760 UHK HX FAX: 852-5-767548

Consumer Goods News コンシューマー商品情報

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

アイレム オリジナルグッズ

アイレム

アイレムのゲームキャラクターを採用したオリジナルグッズが発売された。
ゲーム名とグッズは次のとおり。

迷宮島 下じき（400円）、ふでばこ（300円）、シャープペン・ものさし（300円）、トレーナー（3000円）、Tシャツ（1500円）、テレカ（1000円）

R-TYPE 下じき（400円）

ビジランテ 下じき（400円）

ホーリー・ダイヴァー 下じき（400円）

イメージファイト トレーナー（3000円）、Tシャツ（1500円）、テレカ（1000円）

アイレム・カレンダー（1000円）

アイレム直営ゲームコーナー6店舗で販売されているほか、通信販売も行っている。
申し込み、問い合わせは、☎〇六ー五三五ー四八八八まで。

パソコン用ソフト

激突ペナントレース2 A-JAX

コナミ

「激突ペナントレース2」は、昨年発売された同タイトルの野球ゲームのパートIIで、MSX対応野球ゲームで初めてスクロール画面を実現している。画面切換えのスピード、データ処理速度などが大幅にアップ、さらに球場が複数になり、ゲームへの途中参加も可能となった。
対応機種はMSX2とMSX2+（プラス）。

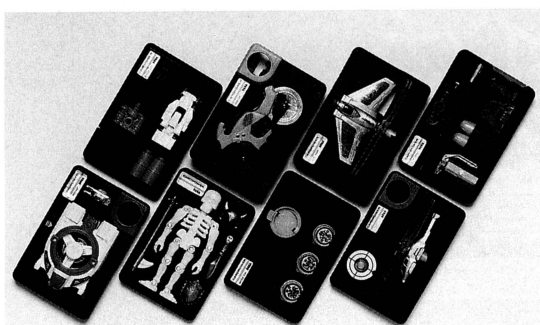
「A-JAX」は業務用としてヒットした3Dステージと2Dステージが交互に展開するシューティングゲーム。
コナミ初のX68000対応ソフトで、迫真の空中バトルが忠実に再現されている。

カードパワー

セガ・エンタープライゼス

6㎝×9㎝のカードサイズのミニ玩具。昨年4月から発売している"カードメイト"を"カードパワー"に名称変更し、標準小売価格も780円からいずれも500円に引き下げられた。

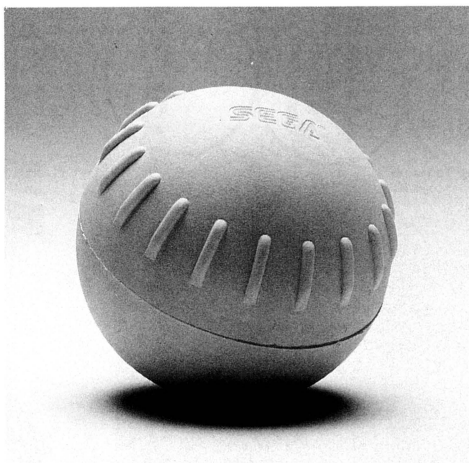
発売するアイテムは、従来からの「サンダーブレード」、「ハングオン」、「バギーショット」、「バトルトップ」に、今回から新たに「エアロホーク」、「ホバークラフト」、「ボーイズギア」、「スケールトン」を加えた計8点である。

また同社では、今後も面白いものをどんどんカードサイズのおもちゃとして発売する計画で、その一環として3月から広告を通して"カードパワー新製品アイデア募集"のコンテストも行っている。

変化球王

セガ・エンタープライゼス

空気抵抗を利用して、普通に投げるだけで子供でも簡単にカーブ、シュートが投げ分けられるラテックス材の野球ボール。

ボール側面に18個の突起がついており、この突起を右側にして普通に投げるとシュート、突起を左側にするとカーブが投げられる。柔らかく、安全性の高いラテックス材で、色は青・緑・黄色・ピンクの4種類。

標準価格200円（税抜き）

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

メガドライブ用ソフト

スーパーリーグ
スーパー大戦略

セガ・エンタープライゼス

スーパーリーグは、16ビットならではのきめ細い実写に近いグラフィックが売り物の野球ゲーム。高速処理による打球の速さ、処理能力による各選手のデータ、「サード!」「レフト!」など打球の方向を音色で指示する音声合成搭載で迫力のゲーム展開が味わえる。

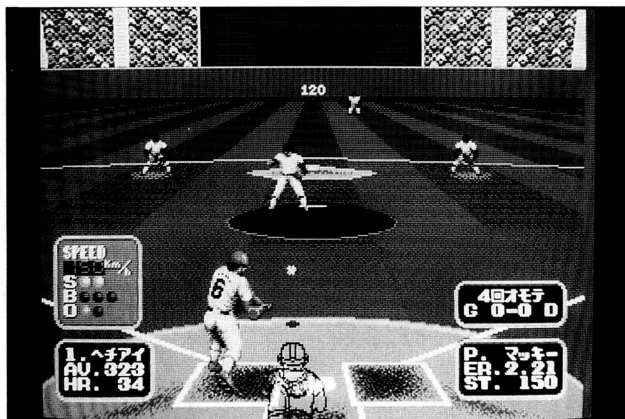
標準価格5800円（税抜き）

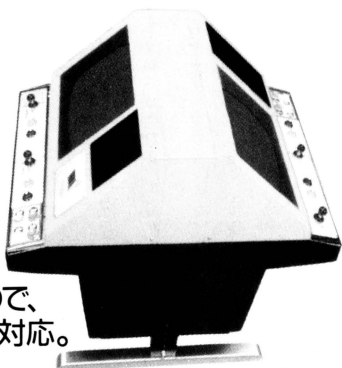
スーパー大戦略は、大ヒットしたシステムソフトのパソコンソフトを、同社からライセンスを取得してセガから発売されるシミュレーションゲームである。シミュレーションゲームはデータの豊富さ、処理能力の大きさ等から、従来の8ビット家庭用ゲーム機への移植には問題があったが、16ビットのメガドライブでは、グラフィック、ヘクスの表現、4ヶ国でのゲーム展開、迫力の戦闘シーン、マップの広さなどが忠実に再現された。

標準価格6800円（税抜き）

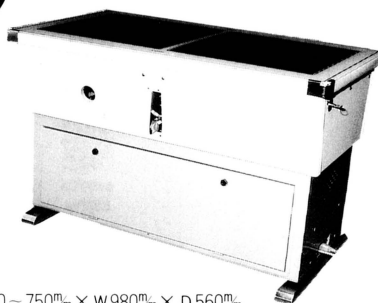
スーパーリーグ

スーパー大戦略

いつの時代も、ゲームは共立！

VS コンバージョンキット

●配線は従来のままでOK！
●いつでも、VS筐体になるので、ニューゲームにも対応。

ニューW筐体

使い易さ重視の気配り設計。

H 650～750㎜ × W 980㎜ × D 560㎜

¥150,000（サンヨー20吋モニター）¥165,000（飯山18吋モニター）¥175,000（ナナオ、東映18吋モニター）

14インチ カウンター筐体

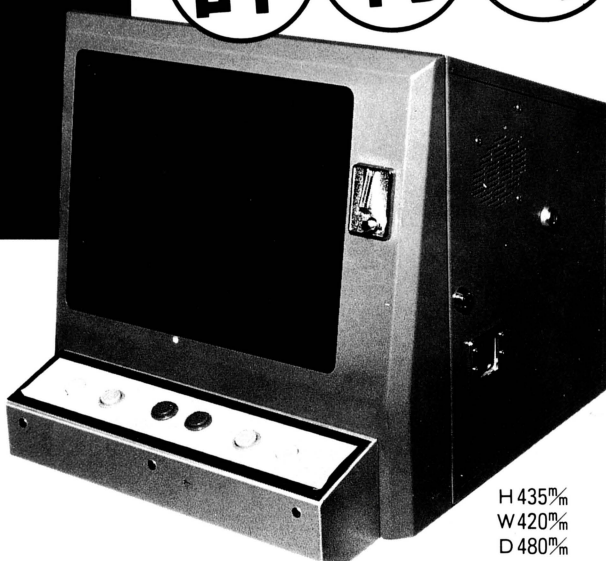
共立オリジナル

評 判 です

●金庫の開閉が背面から出来ます。
●金庫は100円玉で4000枚収容のタップリサイズ。
●パネルは各種あり。

¥105,000

H 435㎜
W 420㎜
D 480㎜

NEW タッチョンパネル

●ソフトタッチのNTT規格プッシュボタン使用
●フィルム面は下敷並みの薄さです
●コネクターはワンタッチ着脱
●フィルムはビニールコーティングで完全防水！

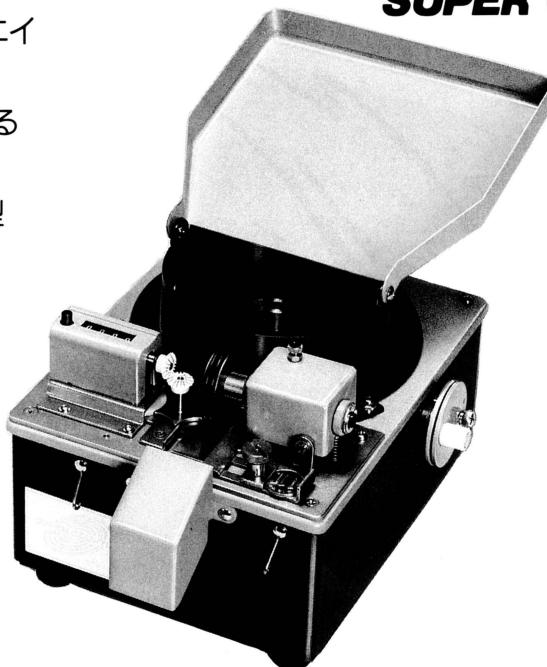
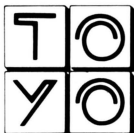
相互干渉防止装置 KC-2

ツイン筐体の画面のブレを、パーフェクトに解消!!

■実用新案申請中

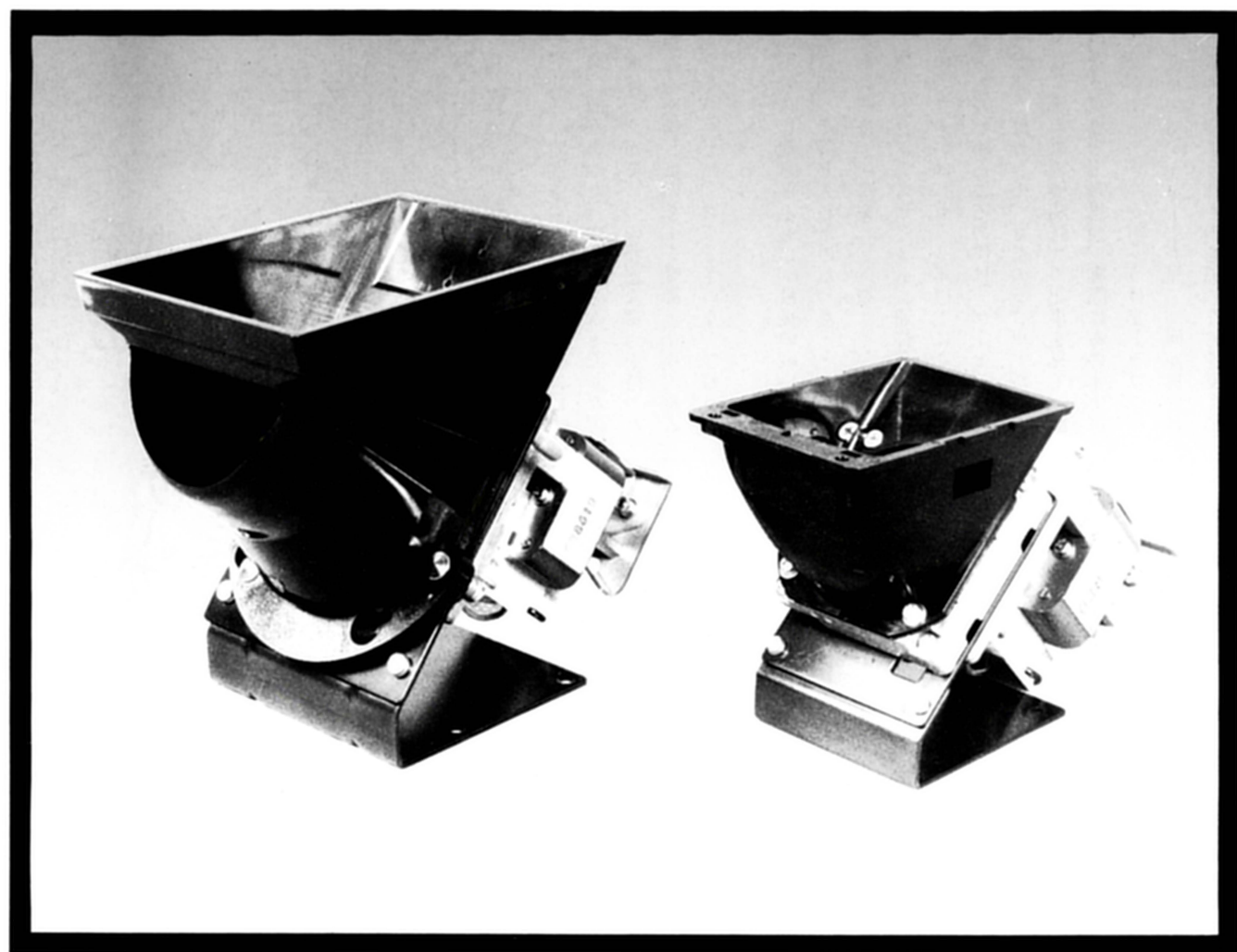
創造と技術で未来を創る
〈電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第4722号〉

有限会社 共立工業
〒223 神奈川県横浜市港北区新羽町661
TEL 045(542)6188(代)
FAX 045(542)6015

振込先
横浜信用金庫大倉山支店
当座7956 (有)共立工業
城南信用金庫新横浜支店
当座046018 (有)共立工業

オリジナル基板は泣いている!!

コピー基板の撲滅は、業界発展の必須条件

■すでに、判例的には確立されていたプログラムの著作権を保護する「改正著作権法」が、昭和61年1月1日より施行されました■テレビゲームの基板を、著作者の許諾なしに複製することは違法行為として罰っせられます■また、それを使用した場合、風営適正化法による「8号営業許可」が取り消されることになりかねません■更に、コピー基板の横行は、業界の流通秩序を乱し、その健全な発展を妨げます。(株式会社 コインジャーナル)

月刊コインジャーナル／月刊ゲーメスト共催

第1回 ゲーム論文「私の主張」

入選作品発表⑥（最終回）

佳作

150人のエンドユーザーから寄せられた「生の声」!!

ゲームのある風景

長野県 丸田 靖（17才・高2）

異次元の暗闇をぬけると、そこには巨大な魔法陣があった。中心から吹きだした黒い煙は、やがて一つの邪悪な意志を持った存在を形成してゆく――魔神・ザウエル！

〟フハハハハ、ちょこざいな。ひねりつぶしてくれるわ。〟

不気味な咆哮とともに、最後の戦いの火蓋は切って落とされたのだった……。

※　※　※

僕とドラゴンスピリット（通称ドラスピ）とのつきあいは、もう一年以上になる。ドラスピを始めたころの僕は、ゲーセンに行き始めたばかりの、ただのシロウトだった。NG（ナムコの機関誌）の記事を見て、面白そうだな……と思い、実際にあのオープニング――アムルが雷をうけてドラゴンへと変身するシーン――を見て、何か自分にひらめきのようなものを感じたのを覚えている。〟このゲーム、本気でやってみよう〟その気持ちが、僕を（ある意味で）大きく変えていくことになった。それまでは何をやっても一面クリアできなかった僕が、二回目で一面を越えたという、ある程度の〟とっつきやすさ〟。そしてきれいなグラフィクと、聴きごたえのある音楽、何よりも、主人公が大好きなドラゴンだったこと……もし理由を具体的に挙げるとしたら、こんなところだろうか。

それから、僕のザウエルへの挑戦が始まった。ザウエルを倒し、アリーシャ姫を救い出すのだ……と、今考えると全く無謀としか思えない挑戦だった。事実、そのころは普通にプレイしている人の何倍も手間取りながら、少しずつ進んでいたのだった。一番安全なパターンをみつける、というゲームで最も基本的な作業をこのゲームで身につけたということは、（現在とても役に立っているが）初心者にとってはかなり難しいことだった。

加えて、連射の技術の向上ということがある。今でも、ダーッと弾のつながる速射はできないが、それでもこのゲームは〟敵が弾を出す前に撃つ〟という、シューティングゲームの鉄則に忠実に基いていたので、下手なりに一生懸命連射していないと、待っているのは〟ピギャッ〟という悲しい叫び声だけである。

あちこちのゲーセンにドラスピが入ったのが六月のはじめころ。しかしなんとか四面五面を越えたのは夏休み、八月の半ばにかかっていた。確か、そのころ初めてエンディングなるものを見たのだと思う。周りは黒山の人だかりで、うらやましく思ったものだった。しかしやっと半分を過ぎた僕にとっては、まだまだ遠い道のりだった。

六面の氷壁地帯がどうしてもぬけられなくて、スランプに陥ったこともあった。レバーを握る左手の薬指の付け根の皮がむけて、真っ赤にはれあがってしまい――そのせいもあって、しばらくの間、ドラスピから遠ざかってしまっていた。

半ばあきらめかけていた僕を救ってくれたのは、ドラスピ・ニューバージョンだった。旧バージョンと違い、自機（マイキャラ）の動きが数倍速くその上ライフが三つあった。そのおかげで、苦労しながらも六面七面を越え、八面の暗黒面、そして九面のザウエル城へと進むことができた。九面では、ゲーメストで読んだ〟壁抜け〟が、僕にはなくてはならない技術であった。

三本首の龍、ヒュイドラーを倒し、つい

に冒頭のザウエルとの対決のシーンにたどりついたのは、このゲームを始めてから約五ケ月後の十一月初めであった。この時はあと少し(?)のところでザウエルに敗けてしまったが、翌日のプレイで、とうとうアリーシャ姫を救い出すことができた。他人のエンディングは何回か見たことがあったし、レコードでエンディングの音楽は、耳にたこができる程聴いていたのに、それでも体中が熱くなって涙がこぼれそうになった。幸い、その時は店が開いたばかりで、客はほとんどいなかったのだが……。

　その翌日、今まで僕のドラスピを見ていてくれた仲間とともに〝感謝のエンディング鑑賞会〟を開いた。〝クリアできなくても許してね〟と断っておいたのだが、一回で無事エンディングを見ることができた。これで、やっと僕の使命が果たせたような気がした……。

※　※　※

　それから半年後の現在、旧バージョンのドラスピもクリアできるようになった僕だが、肝心の筐体が大半の店から姿を消してしまった。淋しいかぎりである。あるデパートの屋上では五十円二ゲームで置いてあるが、そんなところで一生懸命三面や四面をやっている人(最近は小中学生が多い)を見ると、がんばってほしいなあ、と思えるようになった。自分の力で見るエンディングにはすばらしいものがあるのだから……。

　その他にも自分で、最近変わったなあと思うことがいくつかある。まずは、他人のプレイをよく見るようになったということだろう。見られている人にとっては、はずかしいかもしれない(何度かいやな目で見られたことあり)けど、うまい人のパターンは、やはりそれが安全であり、自分が試行錯誤でそのパターンと同じものを作るのなら、見て覚えてしまった方がずっと早い。ドラスピでは、どうしても死んでしまうような時に、よく人のプレイを見て勉強したものだった。それを自分なりに改良して、自分のパターンを作りそれによって数多くの難所を越えることができた。〝上手なプレイを見れば、クリアまでの費用は半分で済む〟というのももっともなことだろう。

　それから、ゲームはクリアすることに意義があり、スコアはその次だ、という考え方になったということ。ドラスピをとっても、最後のところで、今までためた残機をすべてつぶして点数かせぎをするのをときどき見かけたけど、そういう事は、まだクリアできない人への侮辱だと思う。そういう人たちは、エンディングを見たくてプレイするのではなくて、単にハイスコアをねらうためだけにプレイしているのだから。何回もコンティニューして七面から始めて、九面で死んで悔しがっている人の後で、残機をすべてつぶして点をかせぎ、最後の一匹でクリアして、自分の満足のいくスコアでないと、エンディングも見ずに帰ってしまう……そういう人を一流のゲーマーとして認める気にはなれない。自分がかろうじてクリアできるだけの、世に言う〝B級ゲーマー〟であるから、というひがみ根性で言っているのでは、絶対にない筈である。

　あとは、お店の人と親しくなったり、ゲーセンで人と知り合ったり、ということがある。〝やあ、ニンジャウォーリアーズ、だいぶ上手になったねえ〟

　〝俺、アサルトイージーのエンディング初めて見たよ、新しい絵が一枚加わっているんだな……〟

　〝えっ、こんなところにヨロイあったの、知らなかったよ〟

　情報交換はもちろん、他にもけっこう色々な話をするし、調子の悪い筐体も気楽に言える。やはりそういう店は、プレイしていても楽しい。

　中学のころは〝ゲーセンなんか人間の行くところじゃない!〟みたいな考え方をしていた僕が、こずかいを切りつめて、毎日のようにゲーセンに行くようになったというのは、(少なくとも僕にとっては)大きな変化であり、今やゲームは僕にとって、なくてはならないものになっている。

　しかし、不満がない訳ではない。

　一つ目はゲーマーのマナーの悪さ。高校生が平気で画面の上にたばこの灰を落とすし、筐体を足で思いっきり蹴っている人も少なくない。せっかくのハイスコアを〝パターンがくずれるから〟といって電源をぬいて消してしまう人。人から金をまきあげている人もたまに見かける。注意できない自分にも問題はあるけれど、これではゲーセンが〝気軽に入って、誰でも楽しめる所〟になる筈がない。どうにかならないだろうか。

　次に、面白いゲームが少ない。各メーカーとも、たくさんでてはいるけど、場つなぎ的なゲームが多すぎる。ただやたらに難しいものや、あったという間に終ってしまうもの。手を替え品を替え……て感じで、じっくり腰を据えてかかろうというのが少ない。発売されて三日もたたないうちにクリアができてしまうから、ということもあるだろうけど、それは少数であって、一般の僕らにとってはとてもじゃないけどそれは無理。メーカーが自信を持って〝これなら一年でも二年でも置いておけるぞ〟と言えるゲームがほとんどなくなっているのには賛成できない。

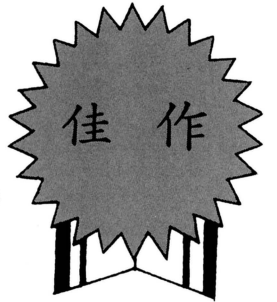
　ドラスピを終えて、他のゲームにも手を出すようになり、クリアできるものも多くなった。でも、初めてドラスピを見たときに感じたような、あのひらめきを感じるゲームにはまだめぐり会っていない。自分にとっての〝ゲームのある風景〟——自分が本当にそのゲームの中に入っていけるもの——をもう一度見つけることができるのは、いつのことだろうか……。

※　※　※

　ザウエルの野望は打ち砕かれた。世界に再び光が戻ったのだ。アリーシャとともに空を見上げるアムルの胸に、太陽神、アーリアの声が響く。

　〝龍の精神(ドラゴンスピリット)は、汝が魂に宿る。正義の証として。勇気の証として。龍の精神を持つ若者よ。そなたの子孫によって永遠に龍の精神は受け継がれてゆくであろう。偉大なる伝説とともに……〟

時事情報

秋田県　佐藤清光（高2）

私はゲーメスト'88年4月号の「今月のボツはイヤダ」に載った佐藤というものです。

今回はゲームに関する論文ということで、私の体験を元に意見・感想を述べ話を進めていくことにしましょう。

まずゲーメストに載った後の反響がとにかく酷いものでした。ここで私の書いた文章をお読みでない方にこのことを説明しましょう。

私は以前からゲームをしていて何か物足りなさを感じていました。時が立つに連れそれは結局「ふれあい」ということだと気付きました。そして、このことを少しでも解決したくて行きつけの店に、自作のハイスコアボードを持って、管理者にボードを通じてプレイヤー同志仲良くやって行きたいと相談しに行ったのです。前から何回もそのことについては話をしていたので、急ぎ足で掛け込みました。しかし、結果は当のハイスコアボードには見向きもせず、経営者並びに警察を呼ぶ形に成りました。

私は経営者と警察の人々と管理者を見ていると何だか悲しく成ってきました。楽しんでゲームしていた店側の人々は、たんなるロボットだったと気付くと……。

数日後昔クレクマやムーンクレをやった、今あまりゲームの質が良くない店に、ハイスコアボードに付いて説明し、二日後OKが出てハイスコアボード設置とあい成りました。

ここまでがゲーメストに載った内容でした。それは昨年の暮れのことです。次の日からクラスメートには警察に補導されたと誤解されるし、他校で話題に成るなどのことが起こりました。今でも他校の生徒に合うと「ガンバレ」などとよくわからない返事をもらいますが、私はどうも納得いきません。

別に同情の為とか有名になろうとか、そんなことで手紙を書いたのではありません。私の文章を見て、「こういう考えを持つ人間が、同じ時同じ世界に生きているということを覚えてもらい、一諸にこれからのゲームの世界を考えたい」。おおげさに言えばそのような意味でありました。それなのにまるで見せ物やヒーローのように見ていますが、日本人のいや人間のそういう所は変だと思います。

結局今は問題の店には一度も行っていませんが、悲しい性で、そこに行っている人などから新しいゲームが入荷したなどという事を聞くと、やりたいなとも思います。しかし、支配人が支配人なので行く気もしません。

私が行かなくなってからそこは、ある低レベルの高校の巣と化していると聞き、一般の人や小さい子供などが入れないといった状況で、PTAや警察にもマークされているらしいとのことです。ある近くの店の人から聞きましたが、同支配人が警察その他に頼んで店に直接来ないようにしているらしいです。ウソか本当かそれはわかりませんが、このような悪質なことが仮にも健全と名乗るゲームセンターに有っていいものでしょうか。

新しくハイスコアボードを取り付けた店についてですが、今現在利用させてもらっている身ですから悪いことは言えませんが、ここも問題が多数あるのです。

経営者はその場にいなくてパートの素人おばさんが、椅子に座って本を読んだり、友達みたいな人達とひまがあれば茶を飲みながら会話しています。その人に手渡しで両替えしてもらうのですが、やっぱりやりづらいです。六時で閉店というのが紙に書いていますが、客が私一人だと五時前にもゲームの電源を消して帰ってしまう始末です。挙げ句の果てには、休日、祭日とわず自分の都合で休み、親戚の高校生やおばさんといった全々ゲームのことについては無知な人間にロボットをやらせています。本当にビデオゲームのことを思う気持があったらこのようなことは出来ないと思います。当の本人は頭がいいもので月末に会社の人が集金に来る日は、茶飲み友達もいなくて、きれいにしておき、いかにも毎日そうやっているかのように思いこませている。私の目には、そう見えて仕方がありません。

結局ここは、ゲームの交換は二・三カ月に一度といった感じで倉庫変わりにしていると思います。このようなことを見のがさない私は、本社に電話してみると、いつも決まって「すぐ入れます」という返事だけが返ってきました。その数カ月後に入ったゲームが「フォゾン」でした。私は目が点に成り、その場で自分の力の無さになさけなさや、いかりを覚えました。このような状態の為何回も行くのを止めるのを考えましたが、途中で物事を捨てるのはイヤだったので、今は店側とのコンタクトなしに自由にやっています。

ボードの仕組は、各ゲーム名を書いたハイスコアボード成る物を置いておき、表記（基準点）より得点や面が上の場合ノートに書き、それを私が紙に書いて張るというような、リアルタイムシステムで続けて来ました。

昨年のボード設置日から数える程しか休まず、後は毎日ノートをチェックして来ましたが、最初の一週間程は、興味本位で四・五人程度の人が参加してくれましたが、時が立つに連れ一人又一人と減り残ったのは私一人でした。

その原因に付いてもいろいろ考えました。まず問題の店に新しいゲームが入って、そちらにくら変えしたのが原因の一つと考えました。私もいろいろイベントなどを計画し、実行しましたが、やはり一般のお客は目先のことだけ考え、広い視野で物を見ることが出来ず、ゲームやりたさに駆け込むのが結果でした。

元友人のHに私はある日間いかけました。

「もし暴力団が、ゲームセンターを開いたらそれでもやっぱり行く?」と。その返事はというと「たまに行くよ、おもしろいゲームがあればね」——。

月一で他県のハイレベルの店に行きますが、行く度に勉強に成るし、感動を与えてくれます。店員がしっかりした男性、客も感じ良さそうな少年や青年達。まるで私の身の回りのパートのおばさん、たばこをふかす中高生との対比に見えて何かハッとするものが有ります。どこにでもありそうな情景が、私の目にはなぜかうらやましく見えて、仕方がありません。情報収集の為に店の人といろいろ話をしますが、初対面でも何の気がねもなく話せるのは、私にとって幸福だし、身の回りにこんなにゲームのことを思ってらっしゃる店員が在るプレイヤーは、まさに幸福以外の何物でもありません。

しかし、鬼の私がオヤッと思いました。それは、入荷したばかりのゲームを常連がハイスコアを取る為、目の色を変え二〜三時間グループで回しているという状況でした。本来ゲームは当然のように、楽しむための物ですが、何か変な方向に曲がったみたいです。いい環境はそれなりに問題があるのを知りました。

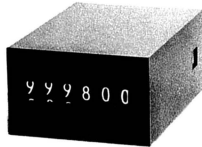
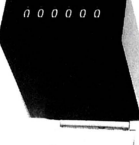
私はよく業者の人にいろいろ話を聞くのですが、決まって「ゲームの時代は終わった」、「不景気だ」などというのです。確かに、家庭用TVゲーム機の普及や学校・PTAなどの問題などからの発言でしょう。それに名作も無くなってきたというのも有ると思います。私も「魔界村」や「アルゴスの戦士」以後まともなゲームが、メーカーの人には悪いんですが、数少ないと思うのが本音です。

このようなさまざまな状況の中で、私は高二の訳ですが、ある決心をしています。

それは、将来(満二十才以上)自分でゲームセンターをやりたいということです。業者の人に相談したら「元が取れないから止めれ」とか「死ぬ気ならやれ」など温かい言葉を掛けてくれます。親にも話したら余りいい顔をしませんでした。やはりインカムに命が掛かってる為不安定な職業ですが、あえて究極の目標である「地域住民から愛され、子供から大人まで老若男女遊べる」そんな店を作りたいのです。

ゲーメストの七月号で紹介されたコミニティスペースNTK店長の石井賢司さんの話を読んで、その念はますます高まりました。

高校卒業後働き、二十才前後で営業の資格を取るつもりでいますが、それは今から5年後のこと。今の様にゲームが変な目で見られるか、良い目で見られるか分かりませんが、天命だと思って粘り強く行きたいと思います。そういう意味でもメーカー、プレイヤー、オペレーターが自分の立場をはっきり自覚して、良い方向に変えていかなければならないと思います。もちろんゲーメストとコインジャーナルの両誌は死なんで下さい。

最後に私の粗末な文章をお読み頂き有りがとうございました。

プレイヤーのハートを熱くさせるのは 3-7スクランブル

The Casinos

SENSATIONAL CASINOS — THE WORLD OF PAL

Alive
Exciting
Thrilling

BINGO FEVER PART 2
1) BINGO SARVICE
2) FEVER SERVICE
3) DOUBLE CHANCE
4) DOUBLEUP CARDS OPEN SERVICE

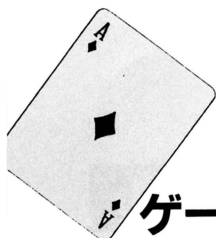
LUCKY BAR
1) DOUBLE LINE
2) RED FEVER
3) PROGRESSIVE SERVICE(DEPOSIT
4) DOUBLEUP CARDS OPEN SERVICE

ADD 9 PART2

We provides superlative service, like no others in the world!

PAL Company, Ltd., Overseas Marketing Dept.

16-5, Kujo-Minami 2-chome, Nishi-ku, Osaka 550, Japan

Phone : 81-6-5814762
Telefax : 81-6-5815082

7

好評発売中

カードゲームサブ基板

SCRAMBLE

3-7スクランブル

３か７のスリーＣができた時、スクランブルフィーバーに入ります。

スクランブルフィーバーに入った時、５番のホールドボタンを押して下さい。
画面に表示されたフィーバー回数内に役ができるたび、スクランブルフィーバーが楽しめます。

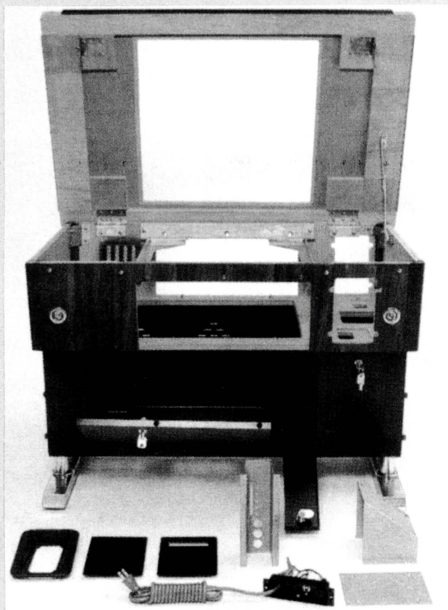
2Pスクランブル

OP定価 58,000円
発売元 ㈲パル

〒550 大阪市西区九条南２丁目16番５号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082

新発売
トリプルセクションシリーズ
×コイン ×ファイブライン ×ボーナスライン

プラスアルファのスリルを求めるなら **3-7スクランブル**

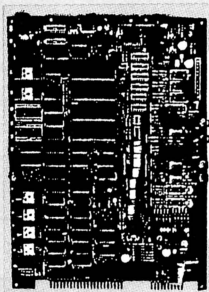
筐　体

パル企画・開発のオリジナル筐体

修　理

基板修理
モニター修理
壁掛タイプ修理

基板、モニターをはじめ
あらゆるゲーム機の修理
メンテナンスを承ります。

中古商品

中古筐体　各種中古基板

商品はすべて完全アフターです

パーツ

ビス1本から、各種基板 まであらゆるものを

①カードゲーム　カードゲーム基板

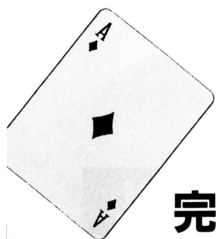
3-7フィーバー
1-3-7フィーバー
3-7ターボ
1-3-7ターボ
ビッグターボ
ファイブ＆セブン
ナイトアップパートII
オールフィーバーゴールド
フィーバージャック
エンゼルクラブ
エキストラ1-3-7

②スロットサブ　スロット基板

一発逆転スリーセブン
ダブルセクション
ラッキーバー
アッド9パートII
ダブルシックスサブ
ラッキーボーナス
ラッキー88
ラッキー75
ラッキーベル

③ロイヤル麻雀　ロイヤル麻雀基板

大車輪
Mクラブ
ニューコミックマージャン
かぐや姫
スタジオ101
ドラゴン
雀王88
台湾マージャン
カメラ小僧

新発売

トリプルセクションシリーズ

×コイン　×ファイブライン　×ボーナスライン

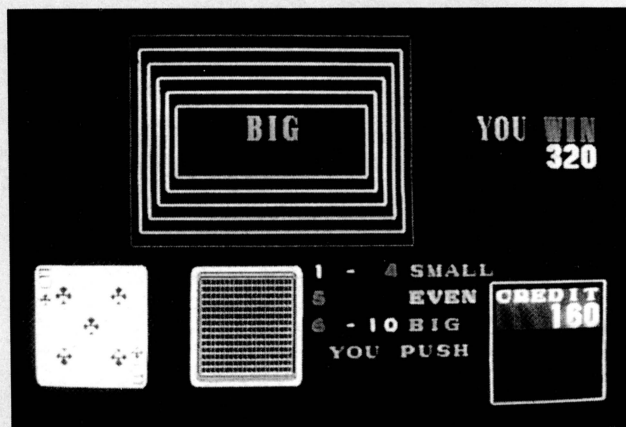
完璧なソフト創りを追求した作品は

3-7スクランブル

新発売

スロットサブボード

アッドナイン　パートII

従来のゲームとは逆に
ゲームプレイヤーが親になります。

本体の改造は不用
ワンタッチで取付OKです。

スリル倍増！

興味百倍！

インカム急増！

OP定価　58,000円

ラッキーシリーズ

ラッキー75

ラッキー85

ラッキー88

ラッキー74

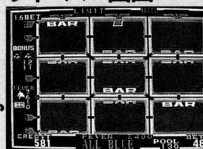
ラッキー55

新発売
トリプルセクションシリーズ
×コイン　×ファイブライン　×ボーナスライン

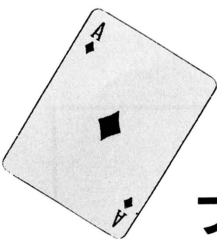
"カードゲームの切札"と呼ばれるのは　3-7スクランブル

スロット
サブシリーズ
LUCKY BAR
ラッキーバー

OP定価 68,000円 MK許諾品

発売元㈲パル

ツインカム
TWO INCOME
スロットと麻雀ゲームがダブルで楽しめる!!
¥128,000

CHERRY BONUS 2P
チェリーボーナス対面型2人同時プレー

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082

新発売
トリプルセクションシリーズ
×コイン　×ファイブライン　×ボーナスライン

プレイヤーを100%満足させるヒット商品は 3-7スクランブル

第四弾!!

ロケテスト中!

スロットサブ新製品

トリプルセクションシリーズ

同じサブでロム交換により
３種類のソフトが楽しめます。

1 Xコイン（エキストラ）

スロットゲームのパチスロ版です。
パチスロのボーナスゲーム&大当たり有り。

2 Xボーナスライン（エキストラ）

各22個の絵柄で独立した３本のリールとボーナスラインの矢印のリールで構成され、スロットゲームのボーナスライン版です。

3 Xファイブライン（エキストラ）

各21個の絵柄で独立した３本のリールで構成され、スロットゲームのファイブライン版です。

近日、従来の《スリーセブン》、《ダブルセクション(ビンゴフィバー&37エイト》《ラッキー バー 》のサブをお持ちの方には「カスタム&ロム」の販売を予定していますのでよろしく。

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南２丁目16番５号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082

読者の声

業界大手も消費税反対を

謹啓

今回、御誌の「どうすりゃいいのか消費税」特集を嬉しく拝見致しました。

朝日、毎日等大新聞が意外に消費税に対して消極的にしか扱わないのは、消費者の苦しみを骨身に感じない大メーカー、大商社、銀行等の意向を反映しているからと思います。期待した社会党は口先では調子の良い事を云う割に、国民を裏切り、自公民の推す市長を当選させ消費税反対を叫ぶ市長を落選させたのは非常にまずいやり方であったと思います。

さて当社ですが、セガ、タイトー、ナムコ等業界の大手はオペレーターも兼ねているため、（意地悪く言えば）機械の販売で我々から消費税を取りつつ、我々弱少オペレーターが潰れるのを待つといった感が致します。

本来ならば、大手オペレーターが卒先して、プレイ料金の価格協定の打合せでもすべきところ、何等ゲーム場の値上げ（3％）をしようともせず、自分は販売で儲かるから良いと云う態度が見え見えです。

ゲーム機を売る時3％取るなら、ゲーム運営の方でも客から3％取れる様な話合いでもすべきではないでしょうか？

もっとも、当社は最初から消費税はいかに悪税であるかを察知していましたので、リクルート問題などより我々中小業者にとっては死活問題であり、当然廃止しなければならないものであると思っていました。この立法趣旨は中小及び赤字会社の様な弱者より税金を徴収して大企業を太らせる強者の論理だと憤りを感じます。及ばず乍らこの悪法を廃案に追込むべく、我社も出来る限りの事をしたいと思います。業界大手も消費税を我々から3％取る事ばかり考えないで、業界のために消費税反対の姿勢を打出して頂きたいと思います。

自動車、家電、宗教法人……等消費税によって得をするグループもあるでしょうが、国民大多数の弱き消費者がいかにこの消費税のために今後苦しむかを考え（吸う空気以外は全部消費税がかかる。こんな悪法があろうか）、消費税廃止に協力してせめてもの平生の罪滅しをしてもよいのではないか。

さて、消費税に対して、国民として政府に追求しなければならない点があります。

一つは公約違反（売上税は絶対にしないとの総理発言あり）。

二つは、貧乏人にのみ苛酷であり、金持ちを優遇するという世界でも稀に見る反民主的税制である。

三つは、消費税の使途が明らかにされていない。

四つは、今回8兆円程の税収増と試算されているが、このくらいは大口脱税者や、三菱・三井等多国籍企業者等から楽々徴収できると考えられる。敢えて一般サラリーマン（高額所得者は別）、貧乏人から徴収しなくても財政が成り立つ事は学識・知識人・新聞等の一致した見解である。

兎に角、まじめに高い機械を買わされて、小さいゲーム場を営む我々には、いったいどうしたら良いのかというのが実感です。本日もパチンコ業界の人と話しましたが、消費税にどう対処したらよいのか分からないと云って居りました。

この悪税廃止に向かって御誌も続いて我々の声を取り上げて戴きたいと思います。

敬具

フロンティア産業㈱　内河熙

日本ＳＣ遊園協会 第14回理事会

―― 30円ゲーム機非課税対象に鋭意折衝 ――

日本ＳＣ遊園協会、第14回理事会（於、横浜・華正楼）

日本ＳＣ遊園協会（内田博会長）では去る四月十九日、横浜「華正楼」で第14回理事会を開催した。出席者は理事14名、監事1名、委任状7名の合計21名。

議事は**①消費税の30円以下の料金問題について。**

宮原常務理事より大要次のような状況説明があり、要件の確認がなされた。

「当初、30円以下のゲーム機については非課税となるとのことであったが、その後国税庁より、課税対象になるとの見解が新たに出されてきた。

大蔵省では自動販売機業界など他業種への波及を心配しているようだが、通産省では一度非課税との見解を出しているだけに、現在精力的に大蔵省との交渉を行なってくれている。まだ、最終的にダメになったわけではないので、今後正副会長が要望の骨子として『10円硬貨のみを使用し、利用料金30円以下の遊戯機の売上は省令第22条の扱いを準用し、端数処理を行い税額０円と計算してよい。その主張として①コイン投入ごとにサービスの譲渡は完了する（一回の支払いが一回のサービスに対応する）。主張の①として対価の受領はスーパー型ではなくデパート型である（1機械ごとにコイン投入メカニズム＝レジを備えている）。主張の③として利用客は「まとめ買い」の意識はない』。以上の理論で今後粘張り強い交渉を進めていくことになった。

最終的にはどうなるか、現段階では不明だが成功の確率は半分半分ではないかと予想される」。

②「店舗」解釈調査結果について

スーパー、デパート、ショッピングセンターなどの大規模小売店舗内に所在する営業所の中で、8号許可取得のものは平成一年3月現在、485ヶ所であるが、この程事務局が実施したアンケート調査で、144ヶ所の回答があり、この144ヶ所のうち大半の136ヶ所が「警察から許可の対象となると云われ許可を取得した」。「既得権を確保するためにすすんで許可を取得した」が10ヶ所と判明した。

協会の基本方針としては大規模小売店舗内のロケーションは8号営業許可対象から除外してもらう方向で「店舗としてみなさない。区画施設とみなす」方向で運動を強力に進めていくことが再確認された。通産省に対しても現在の消費税の問題が一段落したら、警察庁との交渉を押し進める確約がなされているとの報告がなされた。

③海外視察ツアーについて

韓国ツアーが予定されていたが、「ロッテワールド」のオープンが未定のため、取り止めとなり、カナダ・エドモントンツアーが新たに企画され、会員の参加をつのることになった。

日時は9月8日～17日の10日間。料金は四十九万五千円、主な視察はエドモントン市の流通業界の新しい傾向として注目を浴びている「大ショッピング内大型遊園施設」である。

④ダイエーレジャーランドの福本弘文氏五月に定年退職。

ダイエーレジャーランドの福本弘文氏がこの五月に定年退職し、新たに開発・製造・販売会社㈱テクネファンの代表取締役に就任することが発表された。ダイエーレジャーランドの後任理事は古賀栄司氏になる予定。

＊　＊　＊

大半の出席者は理事会に先立ち、日中「横浜博覧会」を視察。理事会終了後にはこのほど新たに就任された新副会長大植正道氏（タイトー）、新理事古館達三氏（フジューエン）の歓迎懇親会が開催され、なごやかな内に午後8時閉会した。

なお、次回例会は（第13回）は6月7～8日福岡で開催することが決定された。

国際スポーツフェアでのＳＳＴライブ

国際スポーツフェア'89春に SSTバンド登場

　ゴールデンウイークに東京・代々木国立競技場周辺で行われたスポーツの祭典「国際スポーツフェア'89春」の会場内、ヤングプラザ・ニッポン放送ステージに5月4日、SSTバンド（セガ・サウンド・チーム）が登場、大盛況の裡にライブを行った。
　SSTバンドは、セガ社のサウンドチームにプロの若手のキーボード奏者、ミュージシャンが参加してサイトロンレーベルからデビューした世界初のゲームミュージック・ライブバンド。2月に東京・大阪・名古屋で開催されたデビューライブは大成功を収めたが、この時は無料イベントで、しかもゲームマニアが対象であったことを考えると、一般の人々への初お目見えとなる今回のライブは、ある意味では今後を占う試金石ともいえたが、ライブの始まる17時には3～400人前後のファンがステージ前に集まり、エンディングに近付くと写真のように総立ちで拳を宙に振り上げる熱狂的なシーンも見られた。

機構改革・人事異動
㈱セガ・エンタープライゼス

機構改革

従来の事業部を発展的に解消し、次の本部を新設

①AM施設統括本部　従来の営業事業部と総合レジャー企画室を統合したもので、AM施設事業本部と総合レジャー企画本部により構成。アミューズメント施設に関する総合的な企画、開発、運営業務を行う部門。

②コンシューマ統括本部　従来のH・E事業部、第二海外事業部および第二生産管理部を統合したもので、コンシューマ事業本部とコンシューマ製造本部により構成される。コンシューマ事業を管轄する組織を統合することにより、強化充実を図ったもの

③アミューズメント機器統括本部　従来の販売事業部、第一海外事業部および第一生産管理部を統合したもので、アミューズメント機器事業本部とアミューズメント機器製造本部により構成される。業務用機器を管轄する組織を統合することにより、業務用機器販売事業の強化充実を図ったもの。

④国際企画本部　海外事業の拡充に伴って、国際戦略室を発展解消し新設されたもので、海外事業に関する全般的な業務の企画、海外子会社の管理を行う部門。

⑤調達物流本部　従来の調達部、サービスセンターおよび海外事業部の業務管理部門を統合したもので、部材の調達業務あるいは物流業務を行う部門。

⑥教育事業部は子会社である㈱セガ・エデュケーション・システムへ移管。

人事異動　　敬称略・（　）内旧職

〔AM施設統括本部〕
▽取締役AM施設事業本部長（取締役営業事業部長）＝永井明▽取締役総合レジャー企画本部長（取締役総合レジャー企画室長）＝和知満男▽AM施設事業本部東日本営業事業部長（営業事業部営業統括部長）＝舟越肇▽AM施設事業本部西日本営業事業部長（営業事業部関西支店長）＝田副康夫

〔コンシューマ統括本部〕
▽専務取締役コンシューマ統括本部長兼コンシューマ製造本部長（専務取締役教育事業部長）＝駒井徳造▽取締役コンシューマ事業本部長（取締役H・E事業部長）＝上原宗吉▽理事コンシューマ事業本部副本部長兼海外コンシューマ事業部長（理事第二海外事業部長）＝八木国勝▽コンシューマ事業本部H・E事業部長（H・E事業部H・V営業部長）＝鎌田繁雄

〔アミューズメント機器統括本部〕
▽取締役アミューズメント機器統括本部長兼豪亜事業部長（取締役販売事業部長）＝小形武徳▽取締役アミューズメント機器統括本部長補佐兼アミューズメント機器製造本部長（取締役製造本部長）＝北村裕昭▽アミューズメント機器事業本部欧米事業部長（第一海外事業部長）＝野沢正純▽アミューズメント機器製造本部副本部長（製造本部第一生産管理部長）＝遊佐勉▽アミューズメント機器事業本部国内販売事業部長（販売事業部販売第一部長代理）＝宇賀田俊久

〔国際企画本部〕
▽取締役国際企画本部長（取締役経理本部長）＝内藤経雄

〔調達物流本部〕
▽理事調達物流本部長（理事製造本部副本部長）＝桑崎茂▽理事調達物流本部長補佐（理事研究開発本部）＝太田茂

〔品質保証本部〕
▽理事品質保証本部長（参事製造本部）＝池田義載

〔経理本部〕
▽理事経理本部長（理事経理本部副本部長）＝家田和忠

〔経営戦略室〕
▽理事経営戦略室長（理事社長補佐）＝桜井大三郎

セガ社、GWのシーズンロケをニューオータニで

毎年、正月と盆休みには、シティホテルでシーズンロケが営まれるのが恒例となってきたが、ゴールデンウイークにも同じような形で特設ゲームコーナーが設けられるようになってきた。

ニューオータニ（東京都千代田区）本館の「ジョイフルファミリーランド」は㈱セガ・エンタープライゼスが毎年夏・冬に開催してきたが、今回はホテル側の強い要望によりGWプランという形で初めて催された（5/3～5/5まで）。

スペースは530坪と広く、冬のイベント並みの機械を設置し演出も凝ったものになった。

主なポイントは

①会場を大きくメダルゲームコーナーとビデオゲームコーナーに分けた。

②中央のゲームコーナー周辺に全長120mの軌道を敷き、ミニ新幹線とミニ電気機関車を走らせた。駅舎、プラットホーム、虹のトンネル、フラワーロック、踏切、笑う木、巨象（高さ4・8m）等でこれを演出した。

③鉄道の周辺に高さ3mの壁を設けて演出物を隠し、顧客の好奇心を刺激した。

――などである。結果的に予想を大きく上回る売上、利益となったことから、同社では「今後のイベント展開では演出・運営というソフト面に力を入れる」（宣伝部）としている。

設置機械は、メダルゲーム機50台、TVゲーム機12台、体感ゲーム機6台、定置式ゲーム機4台、プライズゲーム機5台、その他4台（他に抽選ゲームと鉄道）であった。

CSG、江ノ島で夏のイベント開催

家庭用TVゲームのソフトハウス団体、CSG（コンシューマ・ソフト・グループ）では、この夏休み神奈川県江ノ島海岸で27日間（7/22～8/17）に亘り『TVゲーム・アイランド』と題する、一般ユーザー対象の新作ソフト紹介コーナーを設ける。

計画では、片瀬江ノ島海岸に海の家を特設し、建物内にモニター8台を設置。1社が2台を使用して1クール（3日間）4社づつ、9クールを会期として行われる。屋外にはイベントステージを設置する予定。

社名変更

㊐林商事 ⇦ ㊔林遊機

〒115 東京都北区赤羽二－九－二
TEL ○三（九○三）一八七一
FAX ○三（九○二）二六四九
（住所、TEL従来通り）

住所変更

㈱カシオゲーム

〒136 東京都江東区亀戸三－二五－一一
TEL ○三（六三八[illegible]○九一
FAX ○三（六[illegible]三

ジャレコ、福岡営業所開催

㈱ジャレコでは、このほど福岡営業所を開設、従来大阪支店が管轄していた九州方面の販売業務を移管することとなった。

福岡営業所長に着任した茂木浩行氏は、「5月15日から販売体制の確立と顧客サービスの徹底を期して、従来、九州地区を担当していた大阪支店から、新たに福岡営業所を開設し、よりきめ細やかな業務展開を目標にこの度所長として着任致しました。営業所は博多駅からも至便の所にあり、九州出身のスタッフとともに、地域の皆様に喜び、かわいがられるよう努めたいと願っております」と抱負を語っている。

㈱ジャレコ福岡営業所
〒812 福岡市博多区比恵町一－一
楠本第7ビル1F
TEL ○九二（四八二）六八一一
FAX ○九二（四八二）七六五一

茂木浩行所長

わが社のマドモアゼル Mademoiselle

㈱ユニバース
嘉田 弘美さん

弘美チャンは三人姉妹の末っ子。今の時代では珍しいぐらいシャイでもの静かで、控えめ。現代女性がとっくの昔になくしてしまった美徳を弘美チャンはきちんと身につけている。しかし、一旦愛車ミラのハンドルを握れば、たちまち現代ギャルの顔になる。「けっこうスピードは出しますよ」とかで、休みの日ともなれば友人と効外へドライブ。結婚へのゴールインは「25～26才頃」と人生設計をしているが、そこはスピード狂の弘美チャン、アクセルを踏み込みすぎて少々早めにゴールインかな？

編集後記

▼「一杯のかけそば」という実話童話がブームなのだそうだ。貧しい母子が三人で一杯のかけそばを注文し、同情したそば屋は母子の気持ちを傷付けぬよう大盛の一杯を出してやる。15年後、立派に成人した子と母が同じそば屋を訪れ、三杯のかけそばを注文。感激したそば屋が涙を拭いながら「あいよ、かけそば三杯!!」――という感動のストーリー。「松竹新喜劇」風の人情話なのだが、何しろ国会でも取り上げられてしまったのだからスゴイ。豊かすぎる社会で、人々は何を求めているのかを象徴するような〝かけそば現象〟である。

▼それにしても、「そば屋」にはこのような〝情に厚い〟〝親切〟といったイメージがある。オヤジさんとオバさんが夫婦でやってるような店ほどそんな気にさせてくれる。それに伝統的なものからくる安心感が加わってそう感じるのだろうが、どんな商売でも客とのふれ合いが今こそ求められている。

月刊コインジャーナル6月号
VOL.14・NO.162

発行・編集＝小 林 一 郎
発行所 株式会社 コインジャーナル
本 社 大阪市北区兎我野町9－23
聚楽ビル503
☎06(315)7739 FAX06-315-8075
東京支社 東京都渋谷区道玄坂1－17－9
ヴェラハイツ道玄坂601
☎03(477)2250 FAX03-770-6053
印 刷 ナニワ印刷株式会社
発行日 平成元年5月30日
購読料 1部 1,240円(税込)
年間 14,400円(税・郵送料込)

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

●下記の期間購読を申し込みます。
平成　年　月号より平成　年　月号まで１年間 ● 新規 継続

●送本先
（ふりがな）
氏名
●職　業

〒（　　）住所（ふりがな）

●TEL

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

購　読　の　お　願　い

「月刊コインジャーナル」年間購読料　　**14,400円(税込み)**

拝啓　かねて弊社発行の「**月刊コインジャーナル**」を御愛読賜わり厚くお礼申し上げます。
小誌は、業界のアップトゥデイトな問題について先進的な特集に取り組み、的確な情報を報道するため常に努力しております。誌面も新しくなり、より充実してまいりました。
改めて小誌の御購読をお願い致しますと共に、誠にお手数ではございますが、最寄りの郵便局より添付の振替用紙にて（送料不要）御送金下さいますようお願い申し上げます。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	大阪 8 11372	金額	14400
加入者名	株式会社コインジャーナル	料金	払込金　特殊　円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　－　－　〕	備考	
		受付局日附印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	大阪 8 11372
加入者名	㈱コインジャーナル
金額	14400
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

製造・発売元
株式会社 ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル

AMUSEMENT ONLY
好評発売中
業界初! ラスベガス方式採用!!
Lucky PRO
皆んなでやるから
エキサイト!!
ラッキー・プロ システム
専用モニター
ラッキー・プロ
ケーブル接続
1 ゲーム台
2 ゲーム台
3 ゲーム台
4 ゲーム台
5 ゲーム台
6 ゲーム台
16 ゲーム台
接続された台のボーナス点を集計して専用モニター及び各台に表示し、決り役で上がったプレーヤーのみが、全てのボーナス点を獲得することのできる、TVゲームでは初のシステムです。尚、ゲーム台は16台まで接続可能。
Lucky 55
Lucky 88
Lucky 74
Lucky 89
Lucky 77
BAR
とにかく新しいシステムですので詳しくはお電話下さい。
WING サービスセンター
東京都杉並区久我山2−1−32
TEL(03)331-7611 FAX(03)331-7600
WING 台湾服務中心・台北
台北市林森北路263号401号
TEL(02)537-1735 FAX(02)537-1734

好評発売中

Lucky 55

JACK POT

55 LINE

JACK POT

FEVER

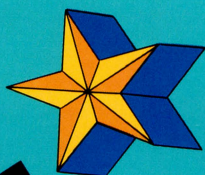
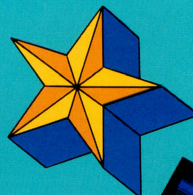
両側から当る5ライン! ライン別JACK POT

当社は消費税は内税で販売致します。

総販売元

有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL03(768)0919 FAX03(766)6789

台湾総代理

太東電機工業股份有限公司
台北市慶城街24號6樓
TEL(02)718-6301 FAX(02)718-6303

AMUSEMENT ONLY
好評発売中
Lucky 75
HOLD
JACK POT
JACK POT
FEVER
メダルゲームのNo.1
今、一番熱いヤツ!!
当社は消費税は内税で販売致します。
WING
総販売元
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL 03(768)0919 FAX 03(766)6789
AMUSEMENT MACHINE
MK
MIKI SHOJI CO., LTD.
台湾総代理
太東電機工業股份有限公司
TAITON
台北市慶城街24號6樓
TEL (02)718-6301 FAX (02)718-6303

AMUSEMENT ONLY

好評発売中

Lucky 85

BONUSで
8回フリープレー!

FEVER

BONUS

85 LINE

7ライン・ストップ機能付!

当社は消費税は内税で販売致します。

WING

総販売元
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4-15-14
TEL03(768)0919 FAX03(766)6789

台湾総代理
TAITON
太東電機工業股份有限公司
台北市慶城街24號6樓
TEL(02)718-6301 FAX(02)718-6303

AMUSEMENT ONLY

貴方のイマジネーションでストップボタンを押し、リールを止めればGood!!

JACKPOT

FEVER

ALL COIN

8 FEVER

ストップ機能付でグレードアップ!!

VING

当社は消費税は内税で販売致します。

総販売元

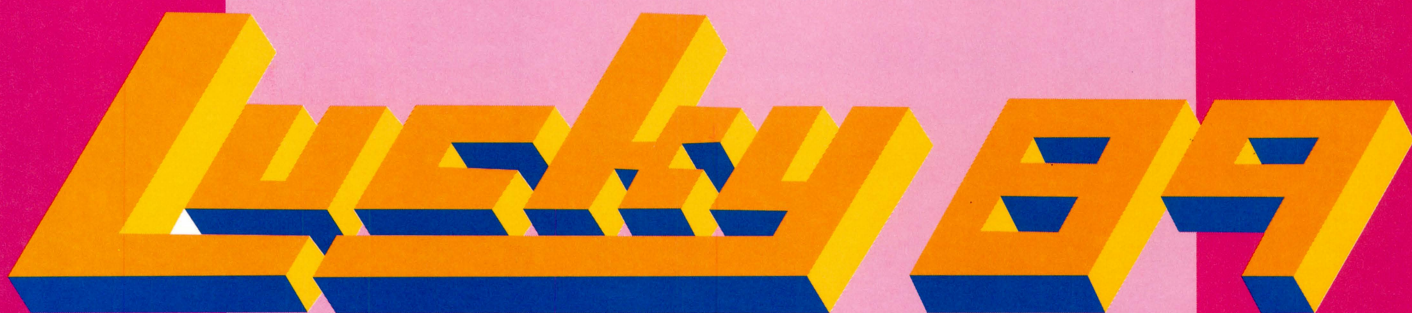
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL 03(768)0919 FAX 03(766)6789

台湾総代理
TAITON
太東電機工業股份有限公司
台北市慶城街24號6樓
TEL(02)718-6301 FAX(02)718-6303

FEVER ●ゲーム中🔔が十字に並ぶと9回のフィーバーゲームになり🔔1個に付き、トータルベット×3点の点数がクレジットされます。

ALL COIN ●ベット×100の点数で当り又、ライン別にコイン1コマに付きベット返しの点数がクレジットされます。

8 FEVER ●ゲーム中8が十字に並ぶと9回のフィーバーゲームになり8 1個に付きトータルベット×15の点数がクレジットされます。

JACKPOT ●ベット×150の点数で画面左上に表示。
●オールスターが出るとその点数がクレジットされます。

AMUSEMENT ONLY

ニューバージョンでグレードアップ

☆パネルはスロット4パネルにボタン1個追加(純正パネル別売)
☆スタートボタンを2回押すと、1コマずつ9コマ止まります。
☆オールストップボタンを押すと瞬時の内に全リールがストップします。
☆スロット4ハーネスに配線1本追加でOK!

改　良　箇　所
1.配当の波(滑らか配当)　2.音(リズミカル音)　3.リールストップ(ハイステップテンポ)

旧ラッキー89を御買上げの方には無料にてニューバージョン，ラッキー89と交換致します。
(交換の際には元払いにて当社に発送して下さい。)

当社は消費税は内税で販売致します。

WING

総発売元
有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4－15－14
ダイヤハイツ大森1F103
電話 03(768)0919(代)
FAX 03(766)6789

振込先
港信用金庫
大森支店
(普)071978
(有)三木商事

当社は消費税は内税で販売致します。

BETタイプ

- 配牌交換ができます。
- 満貫以上の役で通算5回和がると、ハズレ無しのボーナス・スロットができます。
- W-BETが付いています。
- 和がる度にボーナス得点が1点ずつ預金され、倍満以上の役で和がるとボーナス得点がクレジットに加算されます。
- BETを押す毎にODDSが2倍の表示をされる役が、ランダムに最高4ヵ所に現れます。(ビンゴ・オッズ)
- ギャルはディップスイッチのON/OFFにより、登場させることもカットすることもできます。

BETタイプ

ロケーション・テスト結果

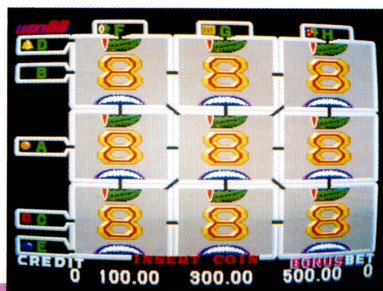
場所：東京 神田神保町
(ゲームコーナー ミッキー)

期間：3週間

※配当率は設定値より2%UP

■ゲーム回数／1日 平均 300回以上
■メダルイン／1日 平均 1600枚
(メダル1枚10円・1プレイ50円)

▶メダル・コーナー及びシングル・ロケに最適◀

当社よりお買い求めの製品は全て保障証付です。

総発売元
有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4－15－14
ダイヤハイツ大森1F103
電話 03(768)0919(代)
FAX 03(766)6789

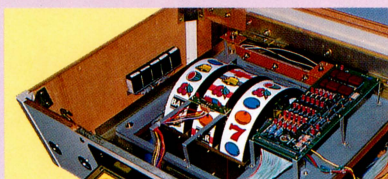
振込先
港信用金庫
大森支店
(普)071978
(有)三木商事

アミューズメントオンリーでご使用下さい。

新発売 18吋・テーブル筐体用ユニット

SUPER LINE V

スーパー・ライン・ファイブ

本格派スロットゲーム(リール式)がテーブル筐体で楽しめます!!

セレクト色	リールの色	配当
赤	赤	2倍
黒	黒	2倍
黄	黄	5倍
赤又は黒	黄	EVEN
他の組合せ		0

総発売元
有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4-15-14
ダイヤハイツ大森1F103
電話 03(768)0919(代)
FAX 03(766)6789

振込先
港信用金庫
大森支店
(普)071978
(有)三木商事

エンジェル・クラブが微笑する時、貴方の顔にも微笑が出る!

エンジェルクラブ

絶賛!
好評発売中(メイン基板)
インカム高記録続出中

SUB PCB 新発売

カードゲーム用サブ基板(エキストラクレジット付、出役制御機能付)
花六用サブ基板(花札88と同機能になり、イタズラ防止機能付)

絶対に見のがせないチャンスです!

花六メイン基板大特価にて奉仕中!!

大奉仕中 花六

花夢御殿パートII

ダブルアップ(MULTI-UP方式)

6枚のカードの内、一枚を選び、その札が
カス札の場合はコンピュータの総取り、
その他はMULTI-UP方式でPLAYERの勝ちです。

興奮度抜群

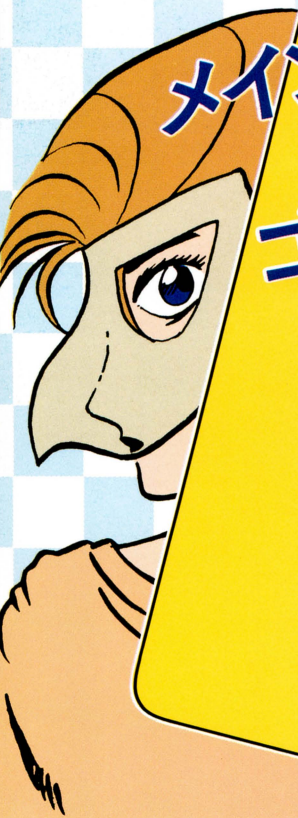
MULTI-UP

八倍 六倍 四倍 二倍

好評発売中 OP価格¥113,500.- 花六PCBと差し替え可能

★FOR AMUSEMENT ONLY★

ケイアンドケイシステム(株)
〒110 東京都台東区秋葉原6-8 山越ビル7階
TEL 03(258)5581 FAX 03(258)5576

Satoは信頼のトレードマーク!!

総合レジャー機器・ソフト開発

Sato 有限会社サトー商事

〒533 大阪市東淀川区西淡路1-15-15 TEL.06(324)0051(代) FAX.06(324)0777

MAHJONG

宇宙より愛をこめて™

警告！"宇宙の雀士"接近中!!

本物の麻雀を
教えてあげよう！

セクシーポーズがスクロール！

近未来的なアイテム各種登場！

これがスペース麻雀アドベンチャーなのだ！

宇宙歴　0406年・・・・
すでに太陽系外の宇宙へ進出し、地球連邦を設立していた人類はみずから広めた"麻雀"によってその政治経済を支配され、宇宙制覇をもくろむ麻雀軍団は連邦政府の有名雀士を誘拐し、連邦の支配を要求した。
政府は連邦捜査局に人質救出を指示し、連邦の命運はひとりの男にゆだねられた。
連邦捜査局第2捜査部別室所属の特別捜査官（プレイヤー）は、"宇宙の雀士"魔王ジャンカーと彼の軍団にたったひとりで立ち向かうことになった。

Nichibutsu
日本物産株式会社

本　　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代)　FAX.(06)356-1531
HEAD OFFICE　12-9, 1-chome, Tenjinbashi, Kita-ku, Osaka Japan
東京事業所　東京都台東区元浅草3丁目3-10 元浅草リリエンハイム
☎(03)847-4681(代)　FAX.(03)847-4687

(完全スコアー制)

- ロイヤル・サブ
- OP価格¥58,000
- 発売元：㈱ローラートロン

BONUS牌を集めて
ボーナスチャンスを使おう!

あなたが演出する

危険で小さな恋物語

©1989 DynaX Inc.

SPAC
- W・リーチ ● 特急便スペシャル
- ドラパイチャンス ● エキストラチャンス
- Don Den ● オートリーチ
- W—BET、etc

(メダルタイプ)

- ロイヤル・サブ
- OP価格¥58,000
- 発売元：中日本リース㈱

DynaX Inc. ダイナックス株式会社

HEAD OFFICE: 17-1 HATTAN NIJUKKENYA MORIYAMA-KU NAGOYA JAPAN
☎052-791-4113 FAX.791-4168 TELEX.4948-135 CENTRA J
EUROPA OFFICE: KINICHI KAMIYASU LISEBERGS VAMEN 11 S 12535 ALVSJO
SWEDEN STOCKHOLM ☎08 477998

中日本リース株式会社

〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL. 052-791-4111㈹　FAX. 052-791-4168

●三光役が出来た時、画面左上
得点が表示されます。これは、W
スコアに関係なく得点がもらえま

「花チャンス」は
いままでのイタズラを
すべてクリアーしていま
（五光，ダブルUP時の
アナライザー及びダウンSW）

花合せ六パート2用サブボード

花チャンス

三光ダブル中(ニュー親権)に、赤短が出来
した。左上にボーナス得点が表示されます。
ニュー親権中で得点は倍です。)

機能

- ●ニュー親権 有りor無し
  (ゲームに上ると次のゲームから配当が倍になります。)
- ●ボーナスゲーム(花チャンス)有りor無し
- ●BET・MAX(10or20)切換
- ●オートスタート切換
- ●三光ダブル 有りor無し
  (三光で上るとボーナスゲームが、倍になります。×3回)
- ●カウンター取付け有りor無し
- ●親権有りor無し、親権時のBET・MAX有りor無し
- ●㊙?????? 有りor無し

⊙すべてのDIP・SWをOFFにするとまったくノーマルになります。

〔製造元〕PANAC 〔総発売元〕(有)朝日物産 アルバ許諾製品

有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311/FAX 06(955)23…
振込先 相互信用金庫 守口支店…

お待たせ致しました！ 新ロット入荷致しました!!

100円硬貨払出しタイプ

▶1000円紙幣 … 100円硬貨×10枚
▶ 500円硬貨 … 100円硬貨×５枚

■ホッパー収容枚数 5000枚
■1000円･500円インカウンター付 ■リセット付
■H600㎜･W400㎜･D350㎜

500円硬貨払出しタイプ

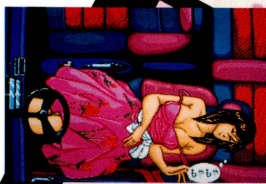
▶10000円紙幣 … 500円硬貨×20枚
▶ 1000円紙幣 … 500円硬貨×２枚

■ホッパー収容枚数 4000枚
■1000円インカウンター、500円アウトカウンター付
■リセット付 ■H600㎜･W400㎜･D350㎜

貴方のフォーカスしてみたい場所は？

Oh!

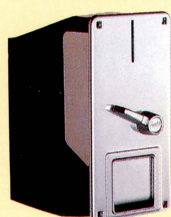
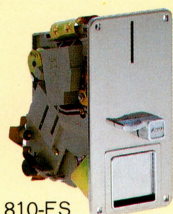
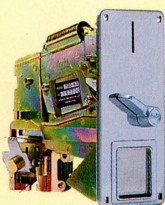
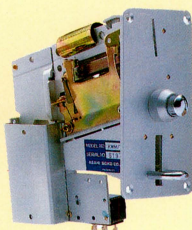
遊び方

- ドラ牌はネクストです。
- BETをかけると[×2]が登場します。[×2]の役で和了すると、配当が2倍に増えます。
- ゲーム中に最初のBET数までBETを追加できます。
- ゲーム中に[7]の牌が登場するとBONUS点がもらえます。
- 流局時、テンパイしていればラストチャンスができます。
- 和了すればギャルのフォーカスが見られます。

メダルタイプ

鮮烈

麻雀フォーカス™

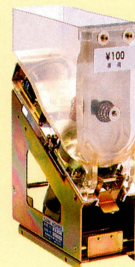
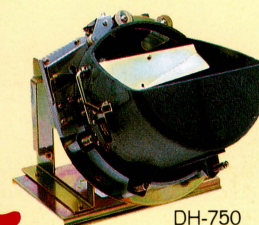
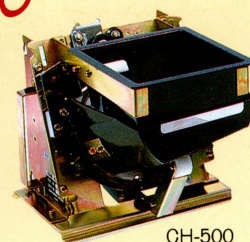
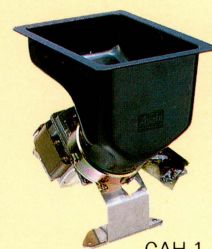
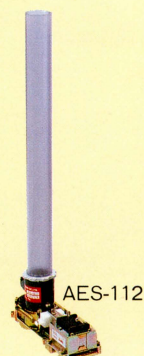
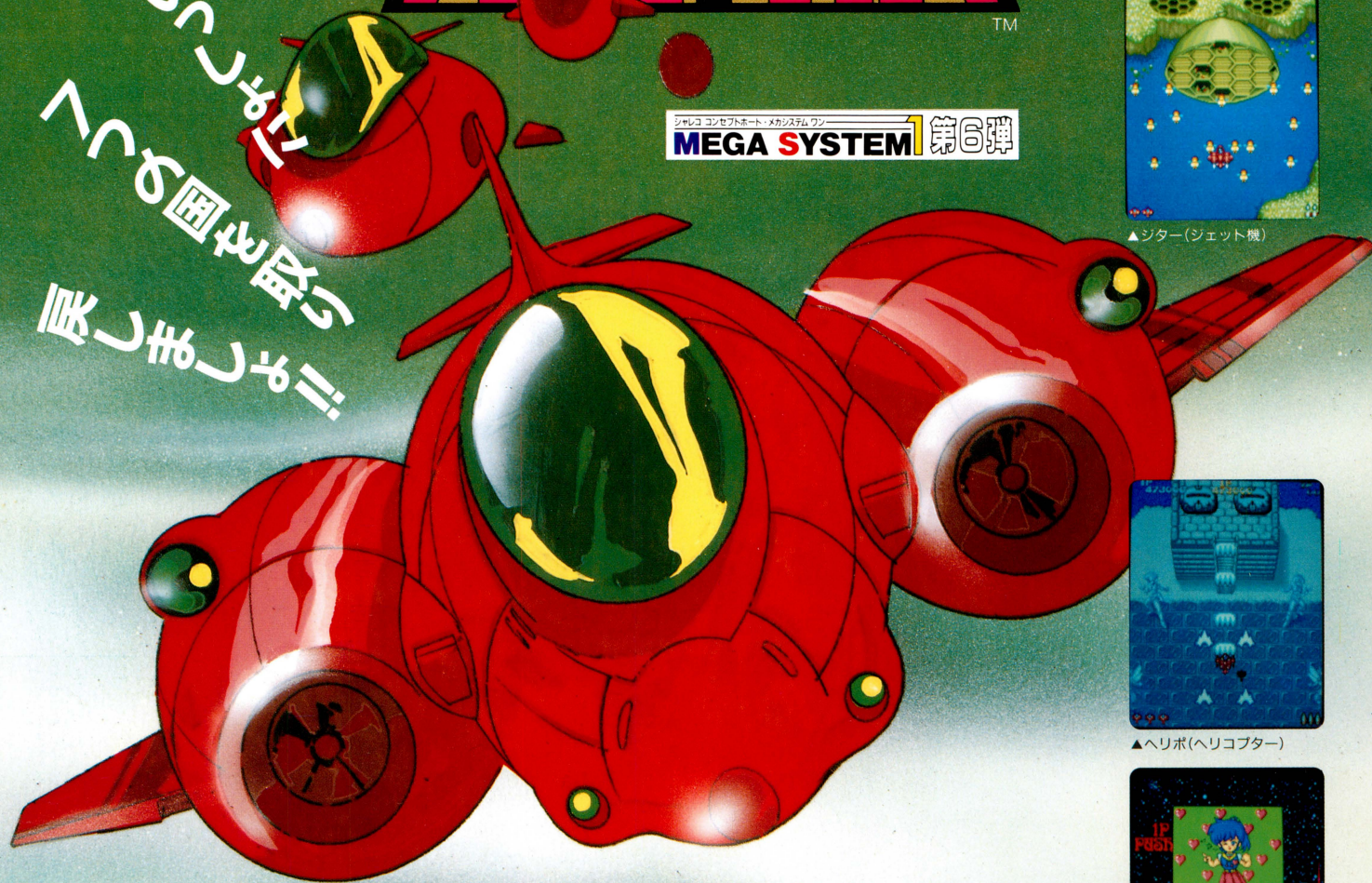
日本物産㈱

有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL06(955)2311／FAX06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金153659㈲朝日物産

JALECO

プラス アルファ

PLUS ALPHA

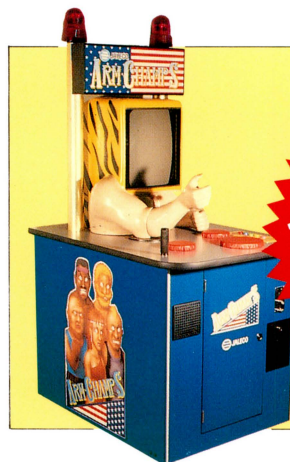
TM

いっしょに
7つの国を取り
戻しましょう!!

ジャレコ コンセプトボード・メガシステム ワン
MEGA SYSTEM1 第6弾

▲ブーベラ(プロペラ機)

▲ジター(ジェット機)

▲ヘリポ(ヘリコプター)

▲スロットタイプのボーナスゲーム

新感覚シューティングゲーム"プラス アルファ"新発売!!
少女戦士のセリアとルゥミィが、3タイプに変身する戦闘機に乗り、支配された7つの国々を取り戻すために出発した。
ファンタジックな世界に展開する新感覚シューティングゲーム。

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社ジャレコ
(本社) 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-708-4811(大代表) 03-708-4810(販売一部代表)
(大阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100(代表)
(福岡) 〒812 福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092(482)6811(代表)
(サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-420-2271(代表)

月刊コインジャーナル6月号 平成元年5月30日発行（昭和56年11月24日第三種郵便物認可）第4巻第6号 通巻52号 毎月0日発行